

68 páginas a todo color
REVISTA DE CÓMICS MANGA & ANIME CON CDROM
DOBLE póster regalo
ドカン
DOKAN
Número 7
795.- ptas.
*PARA USAR EL CD-ROM DE REGALO SE REQUIERE WINDOWS 95
Level E
de Yoshihiro Togashi
de próxima aparición
INU YASHA
de Rumiko Takahashi,
leeremos el manga!
Kajika
el nuevo manga
de sensei Toriyama
Jing
el rey de
los ladrones
4C
Masakazu
Katsura
Illustrations
cd-manga: mira el contenido al dorso
00007
8 414090 102261



REVISTA DE MANGA & ANIME
AÑO 1/ Nº7-NOVIEMBRE'98

EDITORIAL



¿Cómo va (o ha ido, según sea el día en que leáis esto) el salón? muy ajetreado, supongo, como para todos nosotros ^ ^; lo que a mí me preocupa es que cada vez que voy, tengo más problemas de espacio en mi estudio; cualquier día mis libros y mangas me echan de casa! acumula unas cuantas *Shonen Jump* y ya verás lo que ocurre con tus hermosas estanterías, completamente abarrotadas en un plis plas! Ah, y luego enamórate de una maqueta o de algún hermoso peluche de *Pikachu* y/o *Ryoohki*...sacas el espacio de donde no lo hay, seguro, y luego han de caber el material para dibujo, las cajas de colores y *gouache*, tubos de acuarela y demás (a veces me da la impresión de que también los colecciono...) hasta que se convierte todo en una hermosa amalgama colorística en la que es difícil distinguir las formas. Además, colgar cualquier póster o calendario se convierte en toda una aventura y trabajar en un entorno ordenado y apacible todavía más; no es que esté todo en orden, por supuesto yo sé dónde está todo! pero sólo yo. Cualquiera que se ponga a buscar algo se vuelve loco...a no ser que en su habitación o estudio suceda algo parecido. Aun así estoy consiguiendo un espacio para otra mesa, creo que encajaba entre el mueble de los vídeos y la mesa grande, bueno, ya veremos...estooo, se supone que en una editorial se habla de temas trascendentes y/o interesantes, pero esta vez le ha tocado al orden...y yo me pregunto ¿Reinará el caos o el orden en las habitaciones y/o estudios de vosotros, otakus-lectores?
Como nota final, os habréis dado cuenta que hemos cambiado la caligrafía de la portada y que lo que ilustra esta editorial es la misma caligrafía pero con un aire más tradicional y artístico...pues las ha realizado nuestro *sensei* Somekawa, que es todo un artista!
Si no nos hemos visto en el *stand*, nos vemos en el próximo número.

Mary Molina

1998 Rumiko Takahashi, Shogakukan.



En Portada: INU YASHA.
Manga de próxima publicación por parte de Planeta de Agostini

もくじ SUMARIO







Número 7. Noviembre 1998
DIRECCION: Mª José Castro. **REDACTOR JEFE**: Mary Molina. **COLABORACIONES**: Bárbara Pesquer, Lázaro Muñoz, TONKAM, Ismael Rodríguez, Jorge Orte, Andrés G. Mendoza, Lola Pérez, Matsuyama, Shôzo Somekawa, Miguel Sánchez, Miguel Michán (EM3), Manga Films, Selecta Vision. **COLABORACIÓN MULTIMEDIA**: Juan Miguel González Cortinas. **TRADUCCIONES**: Bárbara Pesquer. **CONTENIDO CD**: José García, Albert Sanz y Mary Molina. **DISEÑO Y MAQUETACION**: José Manuel Carmona. **REDACCION Y ADMINISTRACIÓN**: Ares Informática S.L, C/ Bellaterra, 18- 20. 08940. Cornellá de Llobregat (Barcelona). Tel: 93 4710008 •Fax: 93 3751053. **SECRETARIA DE DIRECCION**: Yolanda Montón. **ADMINISTRACION**: Asun Castro, Luisa García y Sonia García. **DIRECTORES DE PRODUCCION**: José García, Albert Sanz. **FOTOMECANICA**: Ares Informática, S.L. **IMPRESION**: Rotographik S.A. **DUPLICACION CD's**: MPO Ibérica S.A. **DISTRIBUCION**: COEDIS S.A. **DISTRIBUCION EN ARGENTINA**:
D & S, S.A. Santa Elena 375/381. CP 1289 Capital Federal Tel: 301 1420/ Fax: 301 1411Capital y gran Buenos Aires: RB & M - Depósito Legal: B-18.215-98

Dokan número 7. E-mail: dokan@intercom.es. Publicación mensual de Ares Informática S.L.

SPRIGGAN
(Striker, el anime)



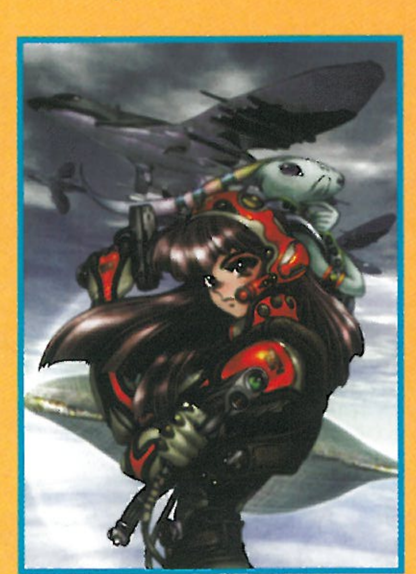




El seis de setiembre tuvo lugar (bajo el título de Spriggan, título original del manga) el estreno de la adaptación al anime de Striker, un manga con un total de once volúmenes, obra de Hisoshi Takashige y de Ryôji Minagawa. Con una imágen más realista y una calidad gráfica notable, supera a la obra original. Este salto cualitativo se debe en gran parte a Katsuhiro Ôtomo, a quien vimos colaborar también en Perfect Blue y que aquí está como productor. Por otro lado tenemos a Hisashi Eguchi, creador de los diseños de personajes para Perfect Blue y que aquí no sólo hace eso sino que además dirige la animación. "No es simplemente una película de héroes, también contiene una oscura trama", puntualiza Otomo. Es "excitante, con unos protagonistas inmersos en todo un drama. En conjunto bastante impresionante" afirma Kawazaki, quien debuta, con esta obra, como director. La concibe como una película con pretensiones de ser tan emblemática como lo fue en su día Akira.

GUNDRESS Y SHIROW

Masamune Shirow, autor de obras de reconocida fama como Appleseed o The ghost in the Shell, vuelve a la carga con una nueva producción: Gundress. En ella trabaja con algunos colaboradores que ya había tenido en su trabajo previo, el OVA de Landlock.
De nuevo en el universo Shirow, nos adentramos en el año 2100. La tecnología se ha desarrollado hasta el punto que se han creado unos mecanismos orgánico-eléctricos, ahora extendidos por todo el país, pero que se acumulan especialmente en la ciudad portuaria de Yokohama. Entre el ambiente tan diverso de la ciudad y frente a los avances técnicos, se perfila un lado negativo. Para evitar los crímenes que se producen y hacer cumplir la ley, se crea una unidad especial, el Team Bowser, un equipo caracterizado por el uso de avanzados *landmates* (armaduras mecánicas en forma y con funciones de robot) y sus pilotos van armadas con una potente pistola. Son las **Gundress**.
Estas Gundress, dirigidas por otro miembro del cuerpo (apodado Angel Arms) son cinco chicas explosivas, cada una de ellas con una capacidad especial y cargando a sus espaldas su pasado y su lucha personal.



URUSHIHARA ART-BOOK: LANGRISER



Para los numerosos aficionados de **Satoshi Urushihara** anunciamos la aparición de un nuevo libro de ilustraciones del autor. Sumamente interesante, pertenece a la continuación de la reconocida saga Langriser. Su quinta entrega ya ha salido a la luz retomando justamente el punto en el que finalizaba su cuarta entrega, desarrollando así más la historia. Se han transferido numerosos elementos que ya encontrábamos en el entramado de la cuarta parte, con escenarios bien compuestos y con la inclusión de un nuevo tema musical que se suma al al *opening* de la animación con la supervisión y dirección, en todo momento, del mismo Urushihara. Los protagonistas son: Sigma, Brenda y su heroína Lamda.

Slayers y Marmalade Boy en nuestras pantallas

Slayers y ***Marmalade Boy*** o ***Reena y Gaudy*** y ***La família crece***, como las ha bautizado Televisión Española, vieron por fin su estreno en España. Dos exponentes máximos del *anime* de dos géneros tan diversos como es la fantasía heroica por un lado (Slayers se resiste bastante a que se la encasille) y por otro la comedia estudiantil o Soap Opera.

Inicialmente, y como posesión de otra cadena privada, Marmalade Boy se estrenó el pasado 20 de octubre y Slayers, distribuida por la misma compañía, lo hizo el 26 de octubre. Mientras que con Marmalade Boy se ha relizado un trabajo bastante bueno y se ha tenido el detalle de conservar todos y cada uno de sus nombres (muy de agradecer), aparte de tener un doblaje bastante correcto (La chica que dobla a Miki, si recordáis, es la que dobló a Usagi Tsukino "Bunny" de Sailor Moon R). En el otro extremo de la balanza está Slayers. Los nombres se han cambiado ligeramente y algunas traducciones son algo torpes (¡?¡Droga de Esclavos en lugar de *Drag Slave*!?!) Pese a todo hay que quitarse el sombrero por el hecho que se hayan decidido a emitirlas y si podemos disfrutarlas en su totalidad tal como se prevé y que no suceda como con **Saint Seiya** o **Ranma**, que no llegaron a emitirse en su totalidad.



Reena y Gaudy (Slayers)



La família crece (Marmalade Boy)

DAISUKI

Os presentamos a **Daisuki**, una nueva mascota de la que oiremos hablar en breve. De la mano de su creador, **Javier Araguz**, mes a mes veréis sus tiras en Dokan. Este alegre demonio, que ve frustrados todos sus intentos de maldad, va a estar paseándose por nuestras tierras durante algún tiempo.

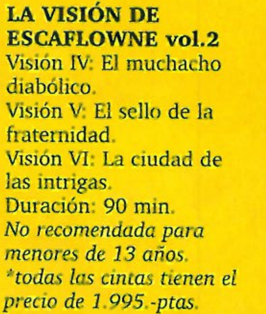


Novedades Video

Selecta Vision

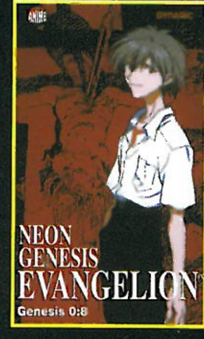


VAMPIRE HUNTER vol. 1
"El retorno de los Darkstalkers"
Dimitri Maxinoff es un vampiro sediento de sangre y venganza...a pesar de sus propios deseos deberá enfrentarse a un desafío todavía mayor: la hermosa demonio Morrigan Anslead.
Duración: 90 min.
No recomendada para menores de 13 años.



LA VISIÓN DE ESCAFLOWNE vol.2
Visión IV: El muchacho diabólico.
Visión V: El sello de la fraternidad.
Visión VI: La ciudad de las intrigas.
Duración: 90 min.
No recomendada para menores de 13 años.
**todas las cintas tienen el precio de 1.995.-ptas.*



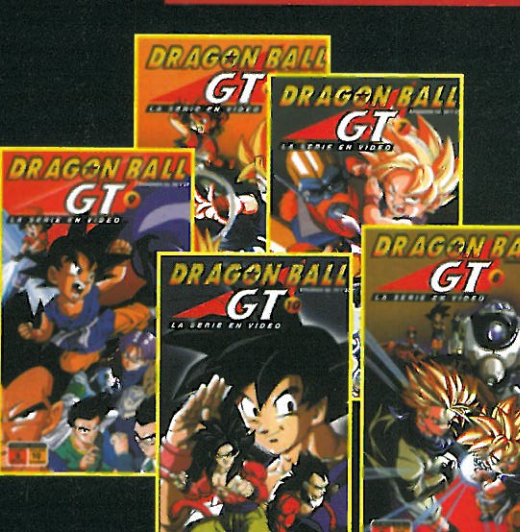


NEON GENESIS EVANGELION GENESIS:08
Episodio 22: No puedes ser tu
Episodio 23: Rei III
Episodio 24: El principio y el final
Duración: 90 min.
Autorizada para todos los públicos.

NEON GENESIS EVANGELION GENESIS:09 (y último!)
Episodio 25: ¿Me quieres?
Episodio 26: Cuídate!
Duración: 50 min.
Autorizada para todos los públicos.
Finaliza la serie que ha impresionado a otakus del mundo entero. Su final puede ser también un principio...

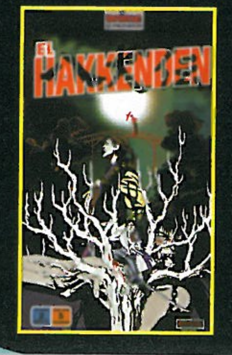



Manga Films



DRAGON BALL GT vols. 6 ~10 (de 10)
Contienen los episodios 16 al 30
Duración de cada cinta: 80 min.
Estamos de finales! también termina Dragon Ball Gt con la saga Baby y la esperada recuperación de Son Gokuh, que alcanza un nuevo nivel de Saiyano.
Autorizada para todos los públicos.

EL HAKKENDEN vol.1 (de 5)
Episodio 1: El kaleidoscopio.
Episodio 2: La oscura música de los dioses.
Episodio 3: La danza de la inutilidad.
Durante la era de las leyendas y de las espadas surgen o espíritus del collar de la hija del señor de la província de Awa...
Duración:90 min.
No recomendada para menores de 13 años.



EL HAKKENDEN vol.2 (de 5)
Episodio 4: La torre Horyu.
Episodio 5: La melodía del demonio.
Episodio 6: El grito del espíritu de cicada.
Duración:90 min.
No recomendada para menores de 13 años.



PHANTOM QUEST vol.1 (de 2)
Capítulo 1: El beso del fuego
Capítulo 2: El fin del mundo
Phantom Quest Corporation es una eficiente agencia de detectives exorcistas. Aya Kisaragi, su directora, se asegura personalmente de resolver los casos.
Duración: 60 min.
No recomendada para menores de 13 años.
**todas las cintas tienen el precio de 1.995.-ptas.*



ドカン
DOKAN
-cd manga!
Jukebox
Rurouni Kenshin
Yu Yu Hakusho
Ot@ku Webs
La princesa Mononoke
La Princesa Mononoke
sarahcam
Sarahcam
Racso´s home page
E-Manga
G, Bloody Circus,
Pin Pon Daju...
The Osaka Shimbun
VIDEO
Yu Yu Hakusho
Pesca
Carrera
de ranas
Pachinko
Art Gallery
Bastard!
KOR
Rurouni Kenshin
I"S
Rurouni Kenshi
Hakkenden
Perfect Blue
Manga Films
Selecta Visión
Ogre Slayer
Bastard!
*PARA USAR EL CD-ROM DE REGALO SE REQUIERE WINDOWS 9
C 1998 ARES Informática, S.L. C/ Bellaterra, 18-2
08940 Cornellá de Llobregat Tel. (93) 471 00 08 Fax (93) 375 10 5

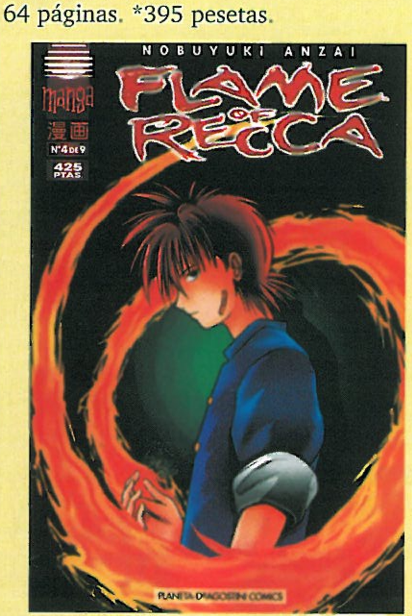
PLANETA DE AGOSTINI COMICS

Mangas

DRAGON BALL. Serie azul núms. 21 y 22
*Akira Toriyama
48 páginas. *295 pesetas. *quincenal

DRAGON BALL. Serie amarilla núms. 85, 86, 87, 88 y 89
*Akira Toriyama
32 páginas. *195 pesetas. *semanal

EXPLORER WOMAN RAY núm. 8 (de 8)
*Takeshi Okazaki
64 páginas. *395 pesetas.



FLAME OF RECCA núm. 6 (de 9)
*Nobuyuki Anzai
64 páginas *425 pesetas.

GEOBREEDERS núm. 7 (de 8) *Akihiro Itoh
64 páginas. *395 pesetas-

RANMA, 7ª parte núm. 7 (de 14)
*Rumiko Takahashi
48 páginas. *395 pesetas.

3x3 OJOS 4ª parte núm. 1 (de 12)
*Yuzo Takada
40 páginas. *325 pesetas.

Biblioteca Manga

DOCTOR SLUMP núm. 19 *Akira Toriyama
88 páginas *595 pesetas.

DRAGON HALF-2 núm. 7 (de 8)
*Ryusuke Mita
96 páginas *595 pesetas.

ENCRUCIJADA MÁGICA núm. 6 (de 8)
*Nem Mukudori
96 páginas. *595 pesetas.

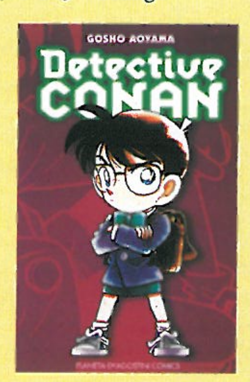
OUTLANDERS núm. 2 (de 14) *Johji Manabe
96 páginas. *595 pesetas.

STEAM DETECTIVES núm. 2 (de 8) *Kia Asamiya
96 páginas.

Novedad!
STAR WARS núm. 1 (de 12) *George Lucas/ Hisao Tamaki
96 páginas

Tomos

DRAGON BALL Vol. 42 (y último!) *Akira Toriyama
184 páginas *995 pesetas.



DETECTIVE CONAN Vol. 4 *Gosho Aoyama
192 páginas *1.200 pesetas.

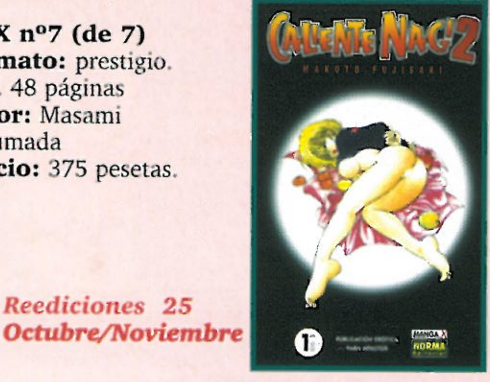
BASTARD! Vol. 19 *Kazushi Hagiwara
192 páginas *1.200 pesetas.

Novedad!
MARMALADE BOY Vol. 1 *Wataru Yoshizumi
190 páginas *1.200 pesetas.

NORMA EDITORIAL

B'TX nº7 (de 7)
Formato: prestigio. B/N. 48 páginas
Autor: Masami Kurumada
Precio: 375 pesetas.

Reediciones 25 Octubre/Noviembre



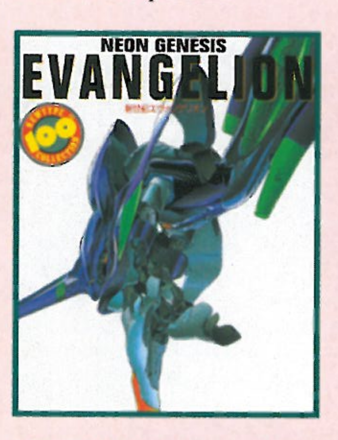


Caliente Nagi II (reedición)
Formato: prestigio. B/N. 64 páginas
Autor: Makoto Fujisaki
Precio: 450 pesetas.

Kamikaze nº1 (de 3)
Formato: prestigio.
Autor: Satoshi Shiki
Precio: por confirmar

Novedades 25 Octubre/Noviembre







Neogénesis Evangelion nº7 (de 8)
Formato: prestigio. B/N. 64 páginas
Autor: Yoshiyuki Sadamoto / Gainax.
Precio: 595 pesetas.

Neogénesis Evangelion 100% Newtype Collection
Formato: prestigio. B/N. 64 páginas
Autor: Yoshiyuki Sadamoto / Gainax.
Precio: por confirmar

Nadesico nº1 (de 4)
Formato: prestigio. B/N. ? páginas
Autor: Masami Kurumada
Precio: por confirmar

GLÉNAT ESPAÑA

Sailor Moon nº9/10
Formato: vol. japonés
Autor: Naoko Takeuchi
Precio: 995 pesetas.

Ikkyu nº2
Formato: vol. japonés; 300 páginas.
Autor: Hisashi Sakaguchi
Precio: 1.995.-ptas.

Black Jack nºs 1 y 2
Formato: vol. japonés
Autor: Osamu Tezuka
Precio: 1.200 pesetas.

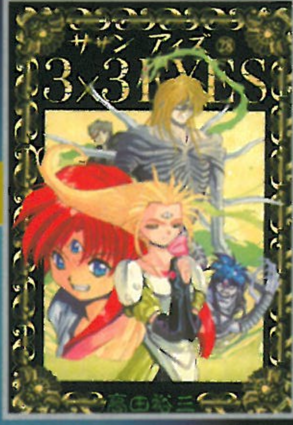
Novedad!
Noritaka nº1
Formato: vol. japonés
Autor: Maruta Hamori
Precio: 995 pesetas.

MANGA NEWS 作画 Japón



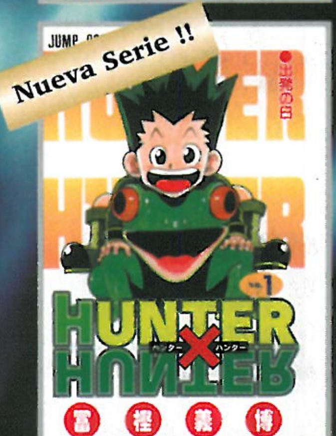
METEOR SCHLATCHIFF NADESICO Nº 3
Autor: Kia Asamiya / Studio Tron
Edita: Kadokawa
Precio: 540 yenes

Por fin! cuando ya todos nos preguntábamos qué mosca le había picado a Kia Asamiya nos tranquiliza con la aparición de este tercer volumen de Nadesico, para los que siguen la edición en japonés, porque a partir de octubre/noviembre Norma Comics la edita en castellano. A disfrutarla!



SAZAN EYES (3X3 EYES) Nºs 28/29
Autor: Yuzo Takada
Edita: Kodansha
Precio: 530 yenes

El último volumen que ha caído en nuestras manos es el 28 (ya te pillaré volumen 29!) pero sabed que ya ha salido en Japón el volumen 29 y que cuando leáis estas líneas estará a punto de aparecer el volumen 30 de esta espectacular serie que nos tiene robado el corazón a muchos de nosotros.



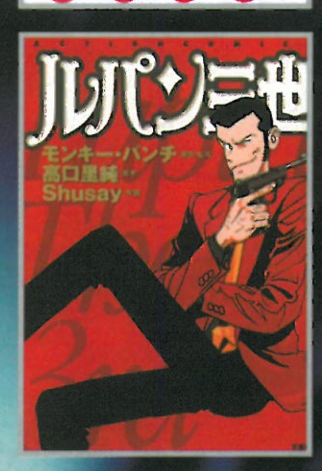
HUNTER X HUNTER Nº 1
Autor: Yoshihiro Togashi
Edita: Shueisha
Precio: 410 yenes

Otro autor que no es pródigo en novedades; después de Level E este honorable sensei del manga no nos había obsequiado con ningún título nuevo. Desde hace unas semanas esta serie vio la luz en la Shonen Jump nº14 de este año, peroo...mirad el reportaje que os ofrecemos sobre ella en "Qué pasa con...".



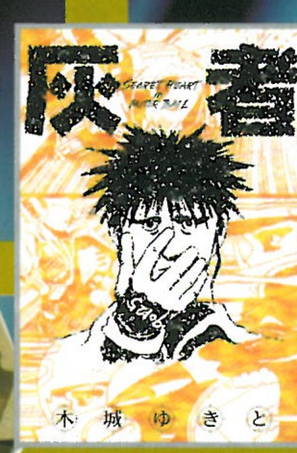
JULINE Nº 3
Autor: Narumi Kakinouchi
Edita: Kodansha
Precio: 500 yenes

Continúan las andanzas de la joven y valiente Juline dentro de una intrincada trama de clanes, venganzas y familiares perdidos. La habitual maestría de esta autora en el aspecto narrativo y en el gráfico no decae ni un momento ofreciendo al lector lo mejor de ella misma en cada página. Si nunca habéis leído o visto nada de Narumi os animo a hacerlo (Wanderer, Charmer, Vampire Princess Miyu -que la tenéis editada en francés por Tonkam- Vampire Yui y Juline...).



LUPIN THE THIRD
Idea y diseño original: Monkey Punch
Guión para este volumen especial: Satosumi Takaguchi
Dibujo: Shusai
Edita: Futabasha
Precio: 920 yenes (2.295.-ptas.)

De nuevo nos encontramos ante una edición de lujo, con tapa de cartoncillo y 254 páginas. Respetando fielmente el diseño de los personajes, nombres y trama original del malogrado **Monkey Punch**, esta nueva versión de las aventras de **Lupin** no tiene desperdicio. Con un estilo casi *shojo* (Lupin y **Goemon-Francis** en nuestras pantallas-están muy favorecidos) este manga que podemos calificar como "moderno" si lo comparamos al estilo cómico-caricaturesco del original, es capaz de satisfacer al más nostálgico de los fans de Lupin.



ASHEN VICTOR, SECRET HEART IN MOTOR BALL
Autor: Yukito Kishiro
Edita: Shueisha
Precio: 1000 yenes (2.495.-ptas.)

Volumen único que nos relata los sentimientos y modo de pensar de los jugadores de Motorball (deporte que aparecía en Gunm, su obra anterior más conocida como Alita, ángel de combate). El protagonista es **Snev**, un jugador de Motorball que profesa un extraño amor por **Beretta**, una prostituta. El estilo de Kishiro en esta obra es chocante, ya que parece todo un homenaje al americano Frank Miller, aunque con un uso moderado de tramas mecánicas y rayas cinéticas. El volumen es una edición de lujo con tapa dura y 131 páginas.





KARESHI KANOJO NO JIJOO nº5
Autor: Masami Tsuda
Edita: Hakusensha
Precio: 410 yenes (950.-ptas.)

Shojo "puro y duro" que narra la relación entre un grupo de amigos; sus locuras y rencillas. La narrativa es fluida y está llena de *gags*. ¿Qué tiene este *shojo* que Gainax se haya fijado en ella? es divertida y la trama inicial incita un poco de controversia: una niña vestida de chico, incomprendida por los que la rodean, se arma de un carácter agresivo que la distingue de todos. El dibujo, simple a primera vista, se va haciendo medianamente agradable a medida que avanzamos por las páginas de este manga.

MADOU TENSHI UNPOCO
Autor: Tatsuya Egawa
Edita: Shogakukan
Precio: 410 yenes (950.-ptas.)

Nueva Serie !!

Una nueva obra del afamado autor (Golden Boy, Magical Taruruuto Kun, Happy Boy...) de marcado carácter infantil (esto de tener un hijo y el haber realizado el volumen de *Akachan to papa* le ha influenciado definitivamente).La historia es más o menos como sigue: un chico llamado Susumu se encuentra un helado gigante que para su sorpresa es un ser mágico llamado Unpoco; este ser ayuda a Susumu a luchar contra **Goripon**, el matoncete de su clase; a sus desventuras se añadirá una chica, **Nanako**. El habitual buen hacer y el peculiar sentido del humor de Egawa también se hacen patentes en esta nueva obra. Fans de Egawa, apor ella! Y los que no conozcáis a Egawa ¿Qué esperáis?

Los precios en pesetas son aproximadamente los que se encuentran en librerías especializadas.



VI SALÓN Cómic Santa Cruz de Tenerife

Durante todo el mes de Agosto se pudo contemplar lo mejor del mundo del cómic canario en la Sala de Arte *La Recova.*

¡Ey, no corráis! ¡No es un relato de los míos, sino un artículo! Y es que este verano andaba yo tan ingenuamente disfrutando de eso que tan vulgarmente llamamos VACACIONES, cuando de sopetón y sin saberlo, paseando (mejor dicho, nos habíamos perdido en coche por Santa Cruz), cuando de repente me dí de narices con este fantástico **Salón del Cómic**. A mis coleguis de vacaciones les hice aparcar y visitar el Salón, compré un carrete de fotos y me puse a la tarea de la caza y captura de novedades para ***DOKAN.***

EL ENCONTRONAZO

Tras recorrerlo y hablar con todo quisqui, os hago saber que el **Salón del Cómic de Santa Cruz** se ha convertido ya en una cita ineludible del verano santacrucero. Cuando llega agosto, cuando más aprieta el calor, se hace obligada una escapada para visitar la Plaza de la Isla de la Madera donde, en la recova vieja, se celebra cada año desde hace seis, este Salón.

EL RECORRIDO

Un recorrido por esta Sala nos presenta lo mejor que en estos momentos podemos encontrar en el mundo del cómic a escala **nacional, internacional** y, por supuesto, a nivel **canario**. Desde estas páginas quiero hacer un llamamiento al personal para los sucesivos Salones, y haceros de cicerones de este evento estival tanto para el aficionado como para el neófito en el tema, así como para los que quieran profundizar en el conocimiento de los autores expuestos o del que, simplemente, desea pasar un rato ameno y entretenido que no todo tiene que ser playa, baño y conquistar guiris (de uno y otro sexo).

LOS AUTORES

• ALBERT MONTEYS

Albert Monteys fue el Autor Revelación del 15º Saló Internacional del Cómic de Barcelona, fundamentalmente por su trabajo en la obra **"Calavera Lunar"**(ironía de la fina), siendo ésta su primera obra en solitario. Anteriormente había colaborado en diversos fanzines, entre ellos ***Qué Tramas*** y ***Arrebato***. En 1993 editó, junto al colectivo La Penya y con la



colaboración de Camaleón Ediciones, ***Mondo Lirondo***, publicación que obtuvo el galardón al Mejor Fanzine en la 12ª edición del Saló (Salón, en castellano) Internacional del Cómic de Barcelona. Actualmente, **Monteys** colabora en la revista ***El Jueves***, mientras prepara proyectos de carácter independiente.

• ENRIQUE VENTURA

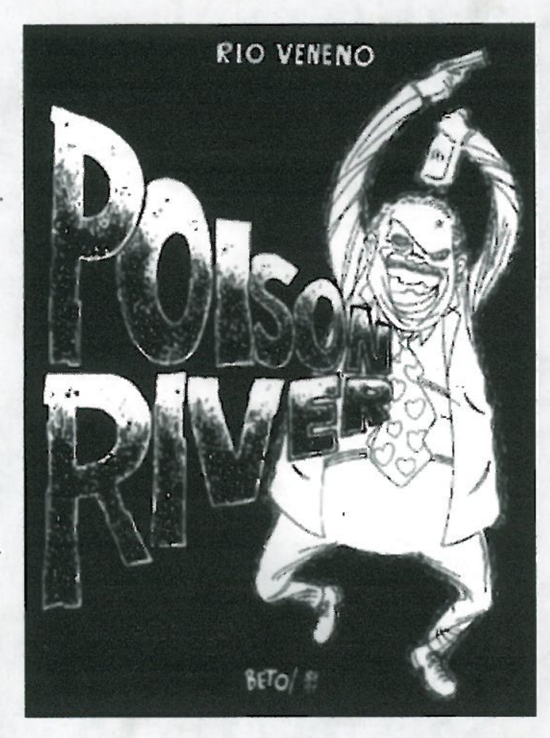
Enrique Ventura fue, en la pasada edición del Saló Internacional del Cómic de Barcelona, el ganador del Gran Premio. En



equipo con su primo **Miguel Ángel Nieto**, **Ventura** empezó a publicar en la revista ***Molinete*** a finales de los sesenta (¿Habíais nacido?). A principios de los años setenta publica, en la revista ***Trinca***, las series **"Es que van como locos"** y **"Maremagnum"**. Al cierre de ***Trinca*** comienza a publicar en la revista ***El Papus***. Después pasa por ***El Jueves***, en la que sigue haciendo parodias de la actualidad. En ***El Jueves*** retoma el personaje de *Grouxo Marx,* para crear la serie **"Grouñidos en el desierto"**. Su trayectoria profesional incluye, además, colaboraciones en series de dibujos animados, ilustraciones para diversas revistas y novelas juveniles. Pero los dos primos (de sangre) lo que sobretodo han hecho es marcar una personal impronta en el humor gráfico dirigido al público adulto de nuestro país.

• GILBERT HERNÁNDEZ

"Rio Veneno" de **Gilbert Hernández** (Beto Hernández, autor estadounidense de origen mexicano) fue galardonada en la pasada edición del Saló con el Premio a la Mejor Obra Extranjera publicada en España. **"Rio Veneno"** narra, en tono culebrón, la historia de *Luba,* hija bastarda y abandonada por su madre (¡mala madre!), que ha de luchar muy duramente para salir adelante siendo bailaora profesional y drogadicta, cercana al mundo de la mafia, pero que después de todo acabará siendo alcaldesa de su pueblo (¡mira tú!). En el mundo de **"Rio Veneno"** el dolor y la pasión se mezclan constantemente. El mundo de la serie es un mundo marcado por la injusticia, en el que los débiles deben luchar por la supervivencia. Si deseais conocer más obras de *Beto*, la mayoría han sido publicadas por Ediciones La Cúpula dentro de la revista ***El Víbora***, o en la colección ***Brut***. No tienen pérdida.



AUTORES CANARIOS

En cada uno de los Salones santacruceros ha habido un apartado especial para los autores canarios, siendo más de 40 los que han llegado a exponer en esta Sala en sus seis convocatorias. Este año hemos podido contemplar una cuidada selección que tiene como punto común que todos los originales expuestos han sido publicados o están en fase de preparación para ello.

• Javier Pulido ha publicado la serie **"Mentat"** en Cómics Forum y en la actualidad trabaja para la Marvel Comics Group realizando series como **"Star Trek: Early Voyages"** y **"The Incredible Hulk".**

• Alberto Hdez de Arucas ha trabajado para la Marvel Italia realizando páginas para **"Conan, el bárbaro"** o publicando en la revista ***Azoth*** de Camaleón Ed.

• Roberto Burgazzoli ha hecho campañas para la Cruz Roja y **Eduardo Glez Rodríguez** ha publicado en las revistas ***Azoth*** y ***451ª***. Ambos nos han demostrado que desde las islas se pueden hacer cosas interesantes que merecen la pena y que consiguen ser publicadas, incluso fuera de nuestras fronteras.



Taller de Cómic

¿SABÍAIS QUE...

...el Carnaval del próximo año se dedicará al mundo del Cómic? Seguro que muchos santacruceros habrán venido a visitar este estupendo Salón para inspirarse y preparar ese disfraz que piensan lucir por las calles de Santa Cruz el próximo mes de Febrero.

Lola Pérez

LA TEBEOTECA

Este año, la **tebeoteca** estaba dirigida a toda clase de público ya que pude encontrar desde las últimas novedades del medio hasta los grandes títulos de siempre. Mesas y sillas invitan que todo tipo de lector se encuentre cómodo leyendo sus cómics favoritos. Para los más peques o los más ágiles, había también un montón de almohadones desparramados por el suelo para espatarrarse bien a gusto (los canarios lo llamaban "el echadero").

En la **Tebeoteca** me encontré con **José Luis Oliva Torres**, Responsable y Animador de la sección de lectura y creación de Cómics, que funcionaba todas las tardes estimulando a participar en la realización de cómics y en la lectura de los mismos. Los niños (de 4 a 90 años-años) disfrutaban de lo lindo garabateando sus primeras creaciones (muchos a lo *Dragon Ball*, cosa extraña pues la única sección a faltar en este Salón del Cómic fue una dedicada al **Manga** -los que tengan que oir que oigan-) y que según **José Luis** a algunos no habría que perderles la pista por lo bien que lo hacían. **Oliva Torres** enseñaba con paciencia, dedicación y mucho entusiasmo las claves de cómo escribir un cómic, cómo realizar guiones, story boards, planos, técnicas de dibujo básico (hacer cuerpos proporcionados, manos, caras, etc), etc, etc. Todo para que la imaginación y la creatividad no se agoten.



José Luis Oliva Torres, responsable y animador del salón.

IV Salón del MANGA

Días 30 y 31 de Octubre y 1 de Noviembre en La Farga de l'Hospitalet (Barcelona)

Extenso Reportaje el próximo mes.

SEMANA DEL ANIME EN MADRID

Semana del 21 al 25 de Septiembre en el Centro Conde Duque

La selección de estas películas se hizo de acuerdo con su calidad y la de sus autores, por lo que las que había intención de proyectar eran son en su mayor parte en *Dolby Surround* con la mejor definición de imagen, en una sala de cine acondicionada para los requerimientos del evento.

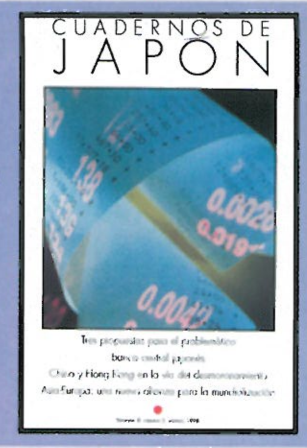
El programa de proyecciones fue aproximadamente el siguiente:
LUNES: Ghost in the Shell y Mimi wo sumaseba (qué bonito!!!)
MARTES: Tenki no shoro Laputa (mira que suena mal...)- Memories (mooolaaa)- especial vídeos y anuncios.
MIERCOLES: Mimi wo sumaseba, Macross ai aboete imasuka? y Macross plus.
JUEVES: Hotaru no kaka , X *the movie* (X de Clamp, se entiende) y Shin KOR.
VIERNES: Mononoke hime y Tenki no shoro Laputa.

Para más información visitad la página web: **http://members.xoom.com/av98/conde.htm**
Organización: AV-98, ayuntamiento de Madrid, videoteca municipal.
Colaboran: E.g.o Films, y Proyecto Stargate.
Las entradas son gratis, aforo limitado.

Ismael Rodríguez

V CONGRESO DE LA ASOCIACIÓN DE ESTUDIOS JAPONESES EN ESPAÑA

Los días 18 y 19 de septiembre tuvo lugar el V Congreso de la asociación de estudios japoneses en España que reunió en la Escuela Oficial de Idiomas de Barcelona a profesores, estudiosos y a conocidos personajes del mundillo del manganime de España. Hubo conferencias realizadas por estudiosos particulares sobre agricultura e industria y bellas artes, películas de imagen real, tradición, literatura...exposiciones de ikebana y caligrafía...y una mesa redonda sobre la situación del manga y el anime en España; dicha mesa contó con la presencia de Núria Teuler (Coordinadora de la revista Kame), Mary Molina (Redactora Jefe de la revista Dokan), Joan Navarro (editor de Glénat españa), Nacho Fernandez (autor de manga español), el profesor de manga de la escuelo Joso de Barcelona y Pol Roca, un lector de manga. Los asistentes a la mesa redonda poco sabían de manga y anime y era para ellos un intercambio de impresiones y una faceta más que incorporaban a su amplia visión de la cultura japonesa.
Los propios profesores de idioma japonés están sorprendidos por esta nueva ola de estudiantes que desean aprender el japonés para poder leer los mangas que coleccionan en sus estanterías.



Tenéis un dossier completo sobre las chibijornadas en el Cd, en el apartado "Made in Spain".



IV SALÓN DEL MANGA
La Farga de l'Hospitalet-Del 30 de octubre al 1 de noviembre de 1998.
Este año el salón cuenta con un invitado de excepción, nada más y nada menos que Shingo Araki. ¿Quéeeee? ¿Que quién es ése? El diseñador de personajes de nuestra queridísima Saint Seiya!, o sea, de los caballeros del Zodíaco, el hombre que dió vida a los personajes de Masami Kurumada (No, no ha sido Xinnai la que ha escrito esto). Estará presente en el salón del manga con un horario todavía por definir, así que estad al tanto y preguntad si no os queréis quedar sin un dibujo suyo ^ ^.

Otra de las actividades que seguro que os interesa son las proyecciones; nos han facilitado algunos títulos, así que ahí van:
-Mononoke Hime
-Perfect Blue (en versión subtitulada española)
-The End of Evangelion
-Shojo Kakumei Utena
-Detective Conan
-Marmalade Boy, la Película
-Lady Oscar-Versailles no Bara (la rosa de Versalles)
-Space Cruiser Yamato - La Guerra de los Planetas
-Brain Powerd
-Nadesico
-Rurouni Kenshin
-Hello! Sandy Bell
-Shulato
-Pocket Monster
Proyecciones organizadas por Alien Graphic Company, Oz Animation y Jonu Fanzine.

Segundas Jornadas del Manga y el Anime de Zaragoza

L@s que tuvimos la suerte de poder acercarnos los días 26 y 27 de Septiembre a la Academia I+D de Zaragoza, pudimos disfrutar de las Segundas Jornaícas, un evento que realmente empezó la noche del día 25 con una audición de música manga en un bar local y que de nuevo reunió a un grupo de aficionad@s con ganas de fiesta, pasárselo bien y encima tratar de apoyar y mejorar el mundillo.
Como afortunadamente estos eventos ya van siendo habituales, comentarlos en detalle empieza a ser aburrido, no para mí en cuanto a escribirlo sino para vosotr@s en cuanto a leerlo porque supongo que os parecerán todos clónicos, así que mejor hacemos un resumen de lo mejor y lo peor con especial atención a los acontecimientos más sonados y así será mejor para todos.
Entre lo mejor, sin duda destacan las proyecciones, con proyecciones como Spirit of Wonder, Macross Plus o, sobre todo, la macronovedad: Mononoke Hime subtitulada al español!!! También fue más que remarcable la idea de la tertulia, una especie de fiestecilla de picoteo para que los invitados y los asistentes se conociesen y no se diese el "efecto élite" de "nosotros somos los importantes y estamos aquí y vosotros sois la chusma y estáis ahí", de verdad que fue una idea magistral. Y claro está, las mesas redondas, que fueron sorprendentemente participativas (con la excepción del sábado por la mañana, tanto por su tema como por su hora ,como por la condición de todos los presentes (y que conste que por una vez no tenía resaca, sólo sueño)).
Entre lo malo la poca asistencia de invitados (aunque como no sé de quién fue, si de culpa los propios invitados o de los organizadores, me callo) y la anulación del pase de Perfect Blue porque ésta no llegó a tiempo.
Y entre las anécdotas, pues cómo no, la cena en el chino (que para mi gusto fue la más suave y light de todas a las que he asistido (y he ido a todas)), un combate verbal durante una mesa entre vuestro seguro servidor y un defensor acérrimo de Evangelion por cuya salud llegué a temer a raíz de su apasionamiento (pese a lo cual acabamos haciéndonos fotos juntos y más amigos que gorrinos, esto lo suelto para que captéis cuál debe ser el espíritu, da igual si tú eres del Barça y yo del Madrid si pese a ello somos colegas), y la sorpresa del evento: una presentación sorpresa de la Liga Anti-Katsura (en la cual por cierto fui expedientado debido a mi oscuro pasado (maldito sea tres veces ese artículo sobre la B.S.O. de Video Guarra Ai)) y que tuvo tal aceptación y éxito que tuvo que empalmar directamente con la siguiente mesa redonda. Nunca algo no planeado resultó tan rentable.
Como nota curiosa, decir que por primera vez la canción mas solicitada en el karaoke no fue el Tatakae sino que lo más reclamado era el opening de Mazinger Z.
Y, por supuesto, no puedo despedirme sin mencionar el buen rollo existente y el magnífico espíritu mostrado por los aficionados pese a que se empezó a escuchar con algo de tristeza la expresión: "si es que siempre somos los mismos".
En definitiva, que de nuevo merecía la pena acercarse pese a los problemas de transporte y monetarios y que l@s que no fuéseis ,os habéis perdido algo digno de recordar y de contar a l@s amig@s.

Lázaro Muñoz

PRÓXIMO ESTRENO EN CINE • BARCELONA 30 DE OCTUBRE - MADRID EN NOVIEMBRE

Enfréntate a tus terrores diarios...

Valdeman / Original i Còpia

FANTASIA 97.
(MONTREAL. CANADÁ).
Premio del público al mejor Film Asiático
PIFAN 97 (COREA)
TOKYO FANTASTIC FILM FESTIVAL 97
BRUSSELS INTERNATIONAL FESTIVAL OF FANTASY 97
SITGES 97
BERLINALE 98
THRILLER AND SF FILMS'98
FANTASPORTO (PORTUGAL) 98

PERFECT BLUE™

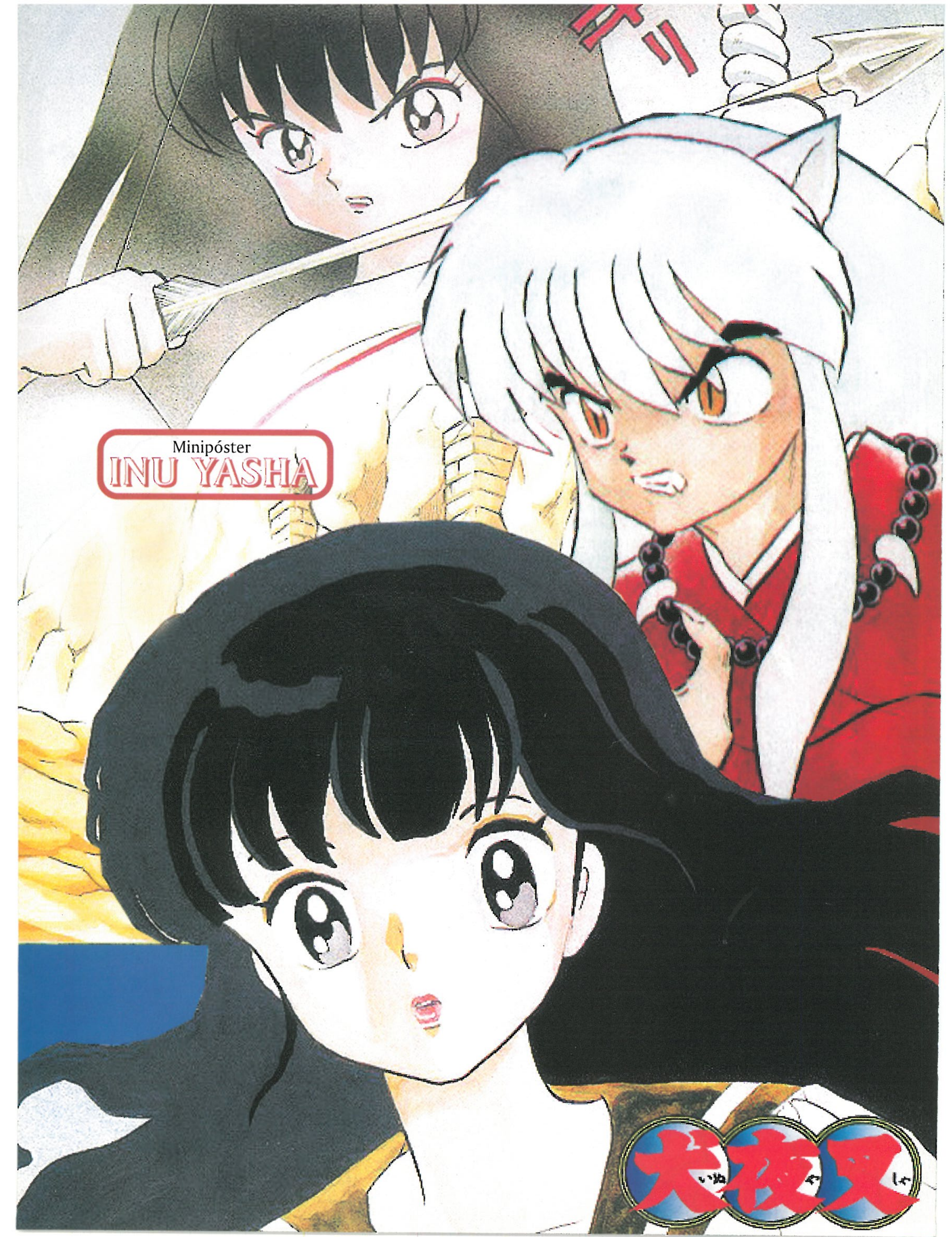
DE LOS CREADORES DE
"AKIRA" Y "MEMORIES"

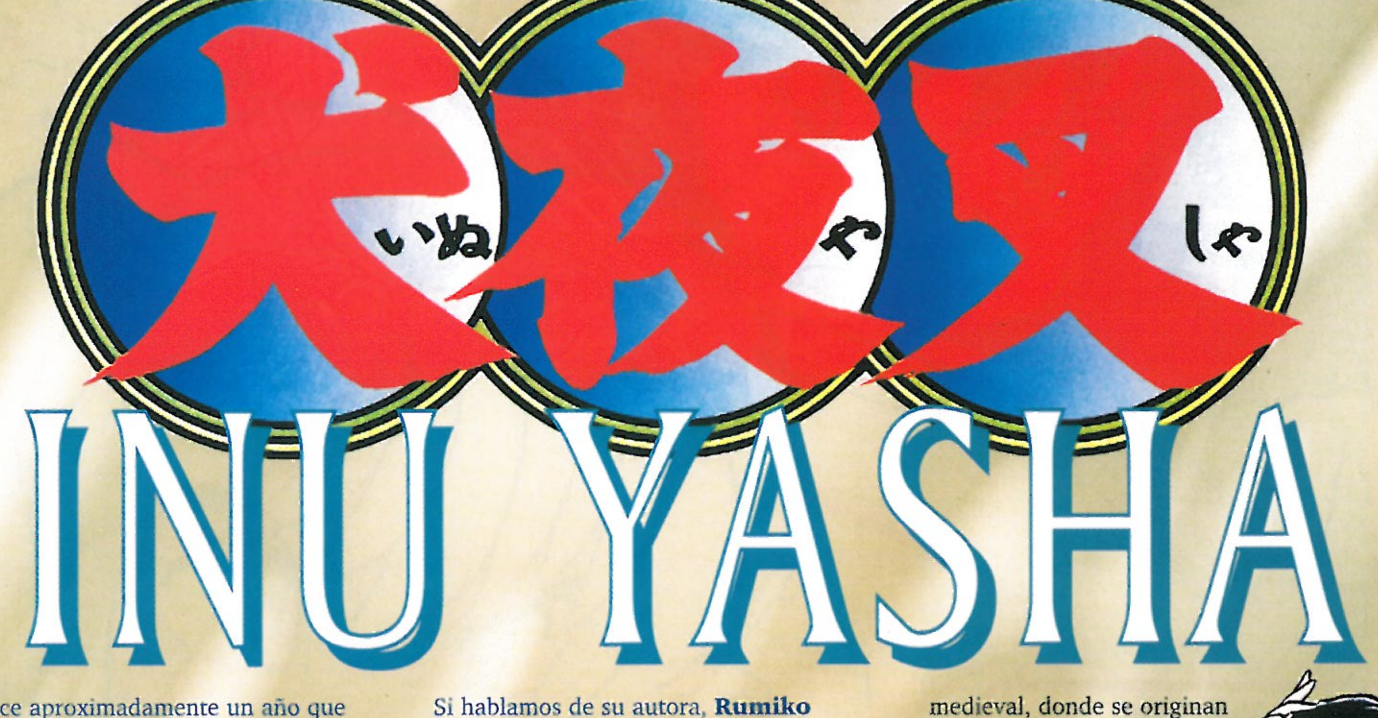
REX ENTERTAINMENT PRESENTA UNA PRODUCCIÓN DE MAD HOUSE / ONIRO PRODUCTOR TAKESHI WASHITANI PRODUCTOR EJECUTIVO KOSHIRO KANDA, YUICHI TSURUMI
PRODUCTORES MASAO MARUYAMA (MAD HOUSE), HIROAKI INOUE (ONIRO) PRODUCTORES ASOCIADOS HITOMI NAKAGAKI, YOSHIHISA ISHIHARA, YUTAKA TOGO PLANNING KOICHI OKAMOTO, YOSHIKAZU TAKEUCHI
DIRECTOR DE ANIMACIÓN Y DISEÑO DE PERSONAJES HIDEKI HAMAZU DIRECTOR DE ARTE NOBUTAKA IKE FIJACION DE COLOR SATOSHI HASHIMOTO MONTAJE HARUTOSHI OGATA DIRECTOR DE FOTOGRAFIA HISAO SHIRAI
DIRECTOR DE EFECTOS DE SONIDO MASAFUMI MIMA PRODUCTOR MUSICAL EJECUTIVO TETSU SAITO (¡NOKS RECORDS) DIRECTOR MUSICAL A&R MASAAKI HORI (¡NOKS RECORDS)
MÚSICA MASAHIRO IKUMI DISEÑO DE PRODUCCION MITSUSUKE HAYAKAWA GUION SADAYUKI MURAI BASADO EN EL DISEÑO DE PERSONAJES DE HISASHI EGUCHI
BASADO EN LA NOVELA DE YOSHIKAZU TAKEUCHI CONSULTOR ESPECIAL KATSUHIRO OTOMO
DIRIGIDA POR SATOSHI KON

REX

Distribuida en cine por SHERLOCK MEDIA
Principe de Vergara, 43 • 28001 Madrid • Tel. 91 426 44 00

sherlock MEDIA


Minipóster
INU YASHA
犬夜叉



INU YASHA

Hace aproximadamente un año que esta serie se dió a conocer en todo el mundo.
Desde entonces, muchas cosas se han oído sobre **Inu-Yasha**: reseñas de lo publicado en el extranjero (Japón, EEUU), resúmenes de su argumento... Por suerte, la publicación de esta obra en España (Planeta de Agostini, como muy tarde para el Salón del Manga) dará la posibilidad de comprobar de primera mano todo lo escrito hasta el momento.

Si hablamos de su autora, **Rumiko Takahashi**, encontramos un gran número de obras como **Ranma 1/2, Maison Ikkoku** o **la Saga de las Sirenas** (entre otras). ¿Pero qué tiene de especial esta serie? Pues bien, esta obra cuenta con un mayor grado de referencias mitológicas y un ambiente medieval un poco enrarecido...

ARGUMENTO

Del guión no hace falta hablar mucho, de todos modos, para los despistadillos... **Kagome** vive como una adolescente cualquiera, los únicos problemas que tiene son los estudios y los regalos de su abuelo, que se empeña en enseñar a su nieta todo el mundo de lo antiguo y lo paranomal. De hecho, en su propia casa se asientan antiquísimas leyendas de las que Kagome no hace caso. Pero no seguir las recomendaciones de su abuelo le causará problemas. Yendo a buscar su gato, es arrastrada por un demonio a un mundo paralelo que transcurre en una época cercana al Japón medieval, donde se originan muchas de las leyendas que le cuenta su abuelo.
Desde el preciso momento de su llegada los aldeanos confunden a Kagome con una heroína ya fallecida (**Kikyo**), gran tiradora de arco que les salvó del demonio **Inu-Yasha** cincuenta años atrás. Kikyo consiguió clavar una flecha en el pecho del demonio y le condenó a un sueño eterno asiéndole con dicha flecha a un árbol. La razón de esta lucha, aparentemente, es que ella poseía una valiosa joya ansiada por todo demonio que se precie, la **Joya Shikon**, que aumenta el poder de estos seres (como Inu Yasha era sólo medio demonio intentó arrebatarle la joya a Kikyo para convertirse en un demonio completo). Pero Kikyo aseguró el futuro de la joya llevándosela consigo a la tumba.
El mismo demonio que atrajo a Kagome hasta allí trata de conseguirla, y por ello ataca el poblado donde han acogido a nuestra protagonista. En ese momento Kagome arranca la flecha que mantiene inerte a a Inu-Yasha y levanta el maleficio devolviendo así la vida al demonio-perro.
Básicamente, este es el comienzo de la historia, en la que nuestra pareja protagonista (Kagome e InuYasha) tratará de recuperar todos los pedazos de la Joya Shikon (que estaba escondida en el cuerpo de Kagome y posteriormente partida por accidente) de las garras de oscuros engendros que la desean para sus propios fines.



PERSONAJES

KAGOME: es una adolescente como otra cualquiera, pero con un abuelo muy especial. Por accidente, o por designios del destino, se ve envuelta en problemas que la sobrepasan, aunque nada es imposible de resolver. Tiene ciertos puntos comunes con Kikyo, aunque no se llega a desvelar con toda seguridad que Kagome se trate de la reencarnación de Kikyo. Gracias a la Joya Shikon, Kagome tiene poderes sobre Inu Yasha (es muy divertido verla gritar "siéntate" y que el otro la obedezca como un fiel perrito a su ama muy a su pesar).

INU YASHA: es un pseudo-demonio (mitad perro, mitad humano) que cincuenta años atrás se enfrentó con la arquera Kikyo con el objetivo de arrebatarle la joya Shikon. Ella le clavó a un arbol, de modo que toda su maldad quedaría dormida pagando con la vida el precio de su victoria. Con la llegada de Kagome, Inu-Yasha vuelve a la vida y su primer objetivo es vengarse de aquéllos que le condenaron; pero con el tiempo esas intenciones cambian...(¿será pariente de Dark Schneider?).



Edición estadounidense de Inu Yasha. Viz Communications. 1997~1998

KIKYO: fue una gran luchadora que logró vencer a Inu-Yasha hace cincuenta años, perdiendo la vida en ese combate y llevándose consigo la Joya Shikon. Una bruja le devuelve la vida en el segundo volumen y después de una segundo lucha con el demonio-perro, su espíritu vaga por campos llenos de muerte y odio...

LADY KAEDE: es la hermana pequeña de Kikyo y única superviviente de la tragedia inicial. Ha tenido una vida llena de dificultades pero es amada y respetada por todos; lleva un parche en un ojo y pasa de la cincuentena, por ello el reencuentro con su hermana resucitada es de lo más chocante.

SOTA: el hermano pequeño de Kagome. Aunque al principio parece resultar un personaje poco relevante, adquiere protagonismo en las ocasiones en las que Kagome y/o Inu-Yasha, viajan de un lado al otro de la realidad.

MYOGA: Se trata de una especie de mosquito, o por lo menos tiene su tamaño. Ya es anciano y conoce gran cantidad de historias que pueden ayudar a nuestros compañeros de aventuras.

SESSHOMARU: Hermano mayor de Inu-Yasha y enemigo suyo. Tiene grandes poderes, casi tan grandes como su maldad, que puede llegara resucitar para poder disfrutar de nuevo de un asesinato...su objetivo es matar a Inu Yasha para obtener la único herencia que les dejó su padre, una espada legendaria, la Tetsusaiga, hecha con parte de un hueso de su padre. Sesshomaru es un demonio-perro completo y esto dificulta la batalla.

PERSONAJES

MYOGA

LADY KAEDE

JOYA SHIKON

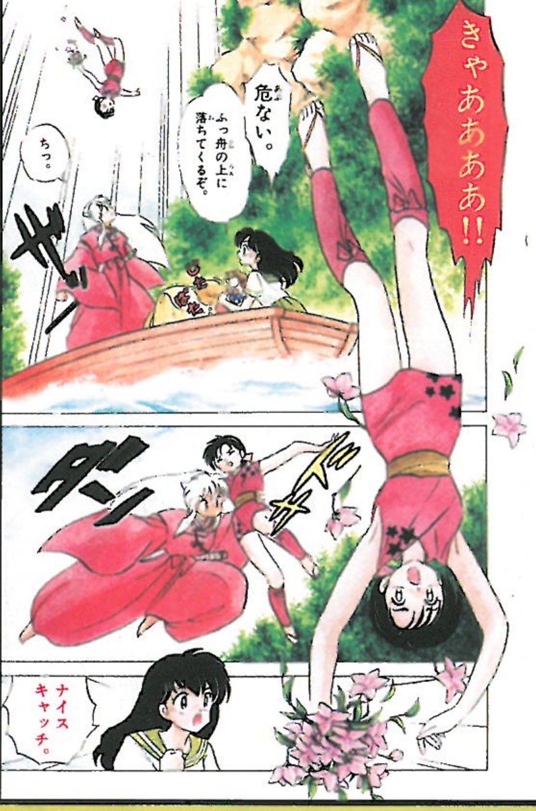
SOTA

INU YASHA

KAGOME

KIKYO

REPORTAJE



Páginas en color de Inu Yasha publicadas en Shonen Sunday.

SHONEN SUNDAY

Revista semanal publicada en Japón por la editorial Shogakukan en la que se incluyen las aventuras de Inu Yasha.



Portada de la Shonen Sunday n.º 40 correspondiente a 1997

Comentario

En Inu-Yasha encontramos una gran cantidad de personajes mitológicos como los espíritus zorro, los hermanos del trueno, Yura “del cabello”, la Máscara de lo muerto... rodeados de múltiples demonios que se enfrentarán a nuestros protagonistas para arrebatarles la Joya Shikon (también conocida como la Joya de las cuatro almas)La acción no cesa ni un momento y lentamente vamos desenredando la trama que Rumiko Takahashi nos ha propuesto esta vez. Con su habitual estilo llano pero con los detalles necesarios, esta autora nos deleita con una obra que ya va por el sexto volumen en su edición japonesa (a punto de salir el séptimo). Todo esto y mucho más es lo que nos espera a partir de ahora. Tan sólo espero que os haya picado la curiosidad por una serie que está francamente bien. Está previsto que la publique Planeta de Agostini hacia el Salón del Manga o incluso un poquito antes en formato Biblioteca Manga.

Andrés G. Mendoza

Portadas de los volumenes 4, 5 y 6 de Inu Yasha

YOSHIHIRO TOGASHI

Qué pasa con ...

Yoshihiro Togashi no goza de una popularidad inmensa entre los lectores de manga españoles, pero allí donde se haya leído el manga o emitido el anime de la que es su obra magna, **Yu Yu Hakusho,** es toda una celebridad. En breve **Planeta de Agostini** publicará una obra posterior a YYH (Yu Yu Hakusho) de este autor; se trata de **Level E** y os la comenta Bárbara Pesquer en la página siguiente tras esta introducción, que creemos necesaria para tener una visión más global de Togashi.

YU YU HAKUSHO

Inició su andadura allá por el 1.990 en las páginas del famoso magazine de manga **Shonen Jump** (editada por Shueisha) donde alcanzó rápidamente una enorme popularidad. Finalizada en el año 1.995 con 19 volúmenes recopilatorios, está considerada la mejor obra del autor.

Paralelamente a la edición del manga (y completamente fiel a éste) se realizó una serie de televisión que empezaba su emisión en el 1.992. La producción corría a manos del estudio Pierrot y alcanzó un total de 112 episodios, 6 OVA's y dos películas, una de ellas editada por Manga Films hace casi dos años y que todavía podéis encontrar en videoclubs o simplemente encargar a Manga Films.

Argumento

Yusuke Urameshi, un chico problemático donde los haya, muere atropellado por un vehículo realizando una buena acción: salvar la vida a un niño que jugaba a la pelota en la calle. Su espíritu visualiza el escenario de su muerte y en ese instante llega **Botan,** la encargada de llevarse las almas de los muertos al juicio del más allá, ante el **Rey Enma**. Como el alma de Yusuke no es de lo más pura que digamos, se le concede una segunda oportunidad para volver a la vida, pero primero, como espíritu, deberá realizar junto a Botan buenas obras en la Tierra. Finalizado este período de prueba, el hijo del rey Enma (junior) le ofrece un trabajo como investigador del Más Allá y Yusuke se convierte en la representación del Más Allá (traducido como Mundo Astral en la película editada por Manga Films) en la Tierra. Su primer caso consiste en recuperar tres objetos sagrados que han sido robados por tres demonios y dos de ellos se convertirán en sus aliados: **Kurama** (que domina y da vida a las plantas) y **Hiei**, que posee un tercer ojo y un fulminante poder escondido bajo un vendaje en su brazo. Un cuarto miembro se une al grupo, **Kazuma Kuwabara** (rival directo de Yusuke en la escuela) al que se le concede una espada divina. La gran maestra **Genkai** enseñará a Yusuke las técnicas que necesita para luchar contra los makai (demonios); la más destacada y efectiva es el **reigun** (disparo de fuego). el romance también tiene lugar en esta serie ; Yusuke está enamorado (no lo reconoce, claro está) de **Keiko**, una compañera de clase a la que conoce desde que eran niños.

Película de Yu Yu Hakusho editada por Manga Films

Complementos

En su tiempo se difundió una gran cantidad de *merchandising* que respondía al creciente fenómeno YYH datado entre los años 1.991 al 1.995. Pósters, camisetas, *cards* (de todo tipo, creedme), juegos, barajas de cartas, abanicos, maquetas... eran el máximo exponente del éxito de la serie. Cabe destacar el numero de bandas sonoras de las que goza, ya que la mayoría de ellas no tienen desperdicio; son temas muy rítmicos "interpretados" por los protagonistas y algunos incluyen dramas.



Vol. 1 de la edición japonesa de Yu Yu Hakusho

Comentario

A lo largo de los 19 volúmenes del manga, Togashi sufre una transformación en su estilo que podría calificarse como evolución en favor de unas formas más rectas y mayores contrastes de blanco y negro. Quizá se eche en falta, a partir del volumen diez, la exquisitez de los acabados de los primeros volúmenes y esta falta se atribuye a una enfermedad que sufrió el autor durante un largo período de tiempo que le mantuvo apartado del mundo del manga hasta que publicó los volúmenes de Level-E en 1.996.

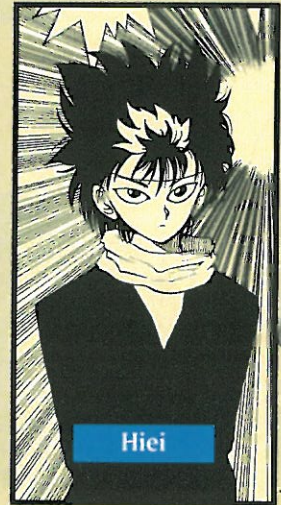
No volvemos a encontrar otra obra de Togashi hasta el presente año. Se trata de **Hunter x Hunter**, un manga de acción enmarcado en la línea y estilo de Yu Yu Hakusho pero con matices de la evolución antes mencionada con un nuevo estilo en los acabados. Un dibujo agradable, personajes carismáticos y ambientes sobrenaturales, todo ello acompañado de interesantes personajes secundarios que enriquecen sus historias, seguidas con cariño por sus seguidores. Os animo a descubrir a este autor y a que le echéis un vistazo a YYH y a Hunter x Hunter. No os arrepetiréis. Se ampliará la información sobre YYH en próximos números.

Mary Molina

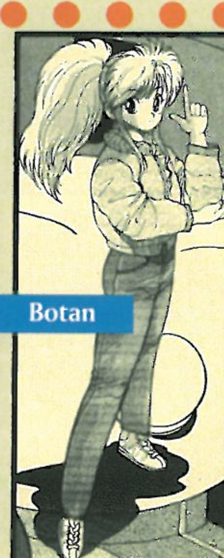
PERSONAJES YU YU HAKUSHO





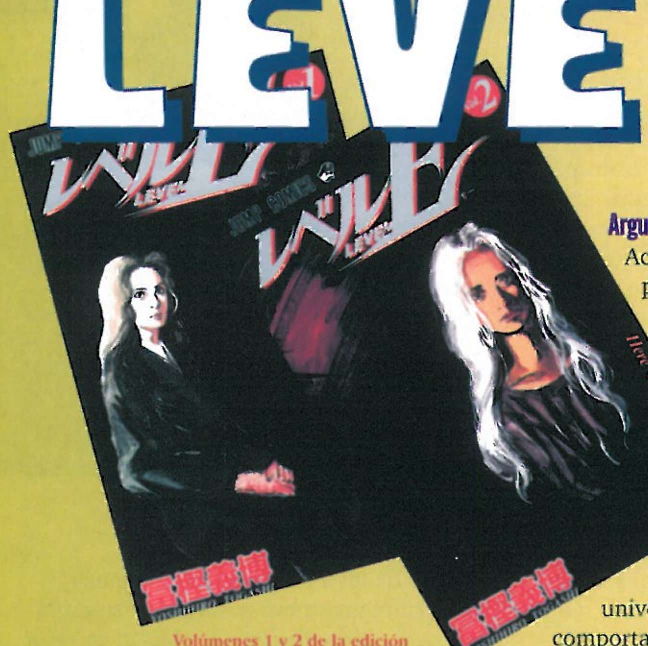








LEVEL-E



Volúmenes 1 y 2 de la edición japonesa, publicada por Shueisha, de Level-E

Después de un largo período de inactividad, **Yoshihiro Togashi** ha vuelto a aparecer en el mundo del manga. Autor de Yu Yu Hakushô, que alcanzó una gran popularidad desde el 1.991 con el manga y con las producciones de anime que se hicieron en su día (serie de Tv y dos películas), tiene en su haber dos obras totalmente distintas: Level-E y Hunter x Hunter.

Level-E apareció en marzo del 96 publicado por Shueisha en la colección Jump Comics. En este manga encontramos a a un Togashi que sigue una tendencia más introspectiva dentro de un argumento que no está falto de complejidad.

Argumento

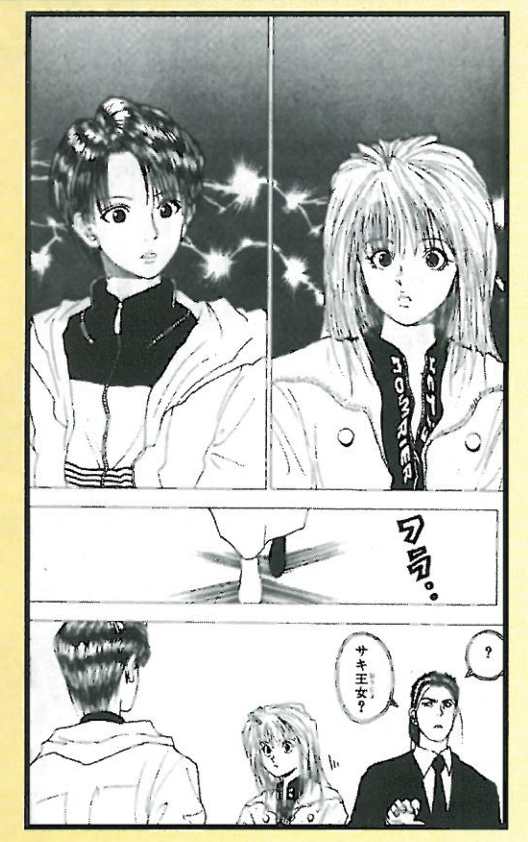
Actualmente, cientos de extraterrestres pasan por la Tierra y se quedan a vivir en ella. Y los únicos que no se dan cuenta de ello son los propios terrestres.

Es entonces, cuando en medio de un viaje espacial y por mero capricho, el príncipe del planeta **Dogura** se va a hacer una visita a la Tierra. Este tipo, que posee la inteligencia más grande del universo, pero que no soluciona su comportamiento irresponsable, no causa más que problemas desde su llegada.

Y los que lo padecen son, en concreto **Yukitaka Tsutsui** y **Miho Edogawa**.

Yukitaka es un muchacho que se traslada de la casa de sus padres a un inmueble que está más cerca de su instituto, el Kisaragi, y tener así más libertad. Pero los problemas empiezan nada más abrir la puerta de su nueva morada, ya que encuentra en su habitación a alguien que está leyendo un libro, lleva su ropa puesta y para colmo, dice ser un extraterrestre que ha perdido la memoria.

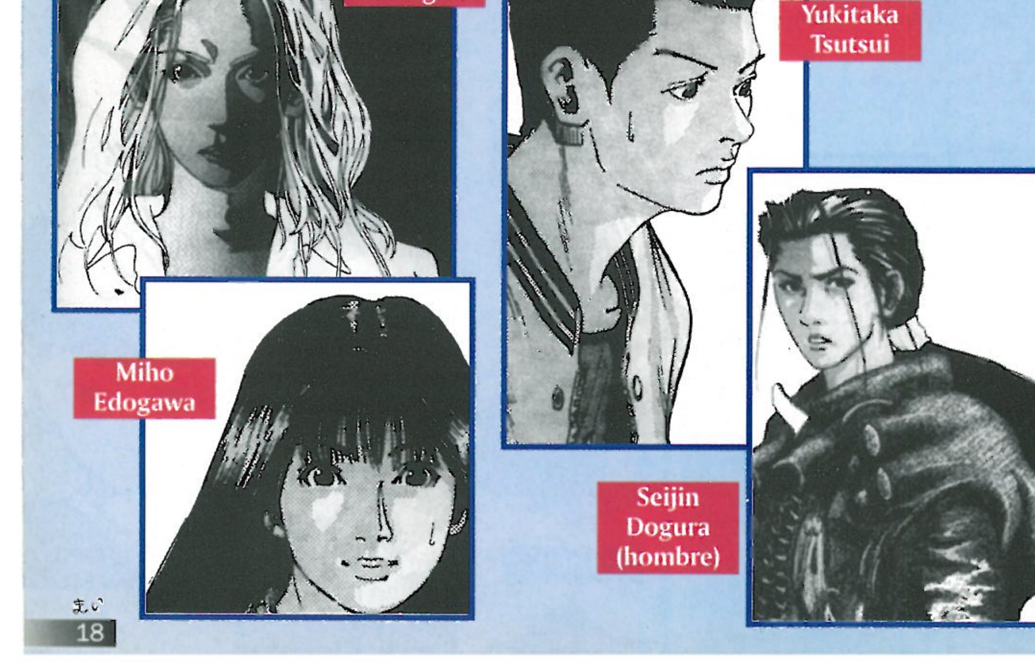
Pese a que intenta echarlo de todas las formas posibles, ante la insistencia del incómodo invitado, le permite que se quede por un día. Como no iba a ser este el único problema, un grupo de científicos va tras la pista del príncipe **Saki** e inesperadamente Miho, la chica que vive en el piso de al lado, que



resulta ser hija de un investigador de fenómenos paranormales, demuestra estar enterada de todo. La situación llega al límite cuando llegan tres seres de Dogura en busca de su alteza alertados por la destrucción de la nave de éste.

Total, que todo el revuelo termina con un debate espacial y un llamamiento al orden, que se ve gravemente amenazado por la promesa de una futura visita de éste, en sus ratos libres, dedicado a raptar chicos de instituto y a convertirlos en *Rangers* de la justicia para proteger la paz de la Tierra. Pero lo que colma el vaso es la decisión alocada de la princesa real de Dogura de visitar la Tierra (eso de visitar la Tierra se contagia, según parece) y enamorarse a primera vista de un terrestre.

PERSONAJES LEVEL-E

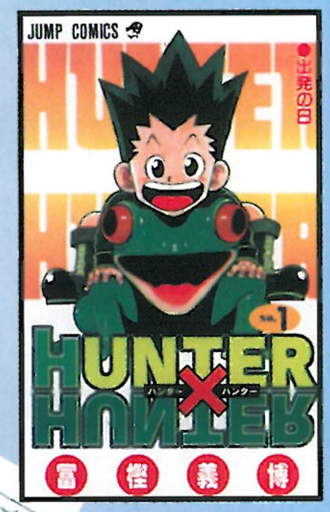


Comentario

A pesar de los pequeños toques de humor descabellado que posee, lo que prima es una historia de toque expresionista sobretodo en la trama, que se desarrolla con seriedad y una cierta interiorización. Destacan algunos capítulos en los que además de seriedad encontramos cierta crudeza visual, exactamente en "From The Darkness" y "Crime of Nature", que trata de un asesino que consume a sus víctimas. Este tipo de historias complementan perfectamente el dibujo de Togashi que, descarnado y realista, desarrolla todavía más el estilo que empezaba a darse en los últimos volúmenes de Yû Yû Hakushô. Level-E aparecerá en nuestros quioscos y librerías especializadas el próximo diciembre publicada por **Planeta**.

Bárbara Pesquer

Hunter x Hunter



Volúmen 1 de la edición japonesa, publicada por Shueisha, de Level-E

Dejando de lado el existencialismo que reina en Level E, que se acabaría sellando con un total de tres volúmenes, pasamos a la obra más reciente de Togashi: **Hunter x Hunter.** Apareció publicada por Shueisha en Jump Comics en el mes de junio y demostró tratarse de un manga muy fresco.

Argumento

El protagonista de esta historia es **Gon**, un muchacho que vive en la apacible isla **Kujira**, donde está constantemente rodeado de animales y de gente amable para la que no es ningún secreto su vocación de convertirse en un cazador (*hunter*) como lo fue su padre en el pasado.

Pese a que **Mito**, una mujer que se encargó de cuidarle desde que su padre le abandonó, se opone a esta decisión del chico, nada puede hacer para detenerle en su afán. Los cazadores son una especie de cazarrecompensas cuyo trabajo consiste en oponerse a los que se apartan del camino correcto y caen bajo las fuerzas del mal.

La tradición de sangre puede más que el amor materno y Gon deja a su selva y a su gente para cumplir sus aspiraciones, mas no lo tendrá nada fácil, ya que en el barco en el que se aleja de su hogar comprueba que los aspirantes a cazadores llegan de todos los rincones del mundo. Pero el chico, con su buen corazón y su valor, no se amedrenta y es el único, junto a dos personajes más, **Kurapika** y **Leolio,** supera la primera de las pruebas.

Las razones que tienen cada uno de ellos para elegir este camino son muy diversas. GON: desea convertirse en cazador como lo fue su padre, un cazador de tercera categoría que es uno de los mejores del oficio. En paradero desconocido toma este camino para encontrarse con él. Un camino en el que utilizará una habilidad suficiente con la espada y su buen corazón, capaz de comunicarse con los pájaros y los animales. Y todo ello pese a su juventud, ya que está a punto de cumplir los doce años. KURAPIKA: por venganza. Cuatro años atrás, su familia fue masacrada y ella es la única superviviente de los Karuta. Para vengarse de los asesinos elige este camino sin tener ningún temor a la muerte. Sus ojos tienen una profundidad como la del fuego y esa belleza es una de las siete maravillas del mundo. Maneja con gran maestría dos espadas que siempre lleva a cuestas. Y LEOLIO: en apariencia lo hace por dinero para tener buen alcohol, una buena casa y un buen coche, pero detrás de esta carcasa hay algo más, en el pasado perdió a su mejor a causa de una enfermedad y ello le guía a querer convertirse en médico . Pero para serlo se necesita mucho dinero y no disponía de él. Su arma es un cuchillo.



Pese a ser tan dispares unos de otros, al tener un objetivo común unen sus fuerzas y superan un camino lleno de pruebas. En cada capítulo ponen a prueba el ingenio y sus capacidades físicas hasta llegar a la ciudad de Zaban, donde se encontrarán con los desafíos más duros para lograr sus aspiraciones y donde encontrarán a un joven con buenas vibraciones, **Kirua**, y a **Hinka** un individuo de extrema crueldad con el que Leolio deberá verse las caras.

Comentario

Aquí Yoshihiro Togashi cae en una angulosidad de formas mucho más marcada de la que podríamos encontrar en Yu Yu Hakushô, pero en todo momento está presente el desenfado en su dibujo.Otras obras de Togashi, a título de final, son: **Tonde Shôwaru Kyûpido** (Cupido), con cuatro volúmenes y **Ôkami nante kowakunai!!,** un volumen que reúne diferentes historias de Togashi; entre ellas un hombre lobo de aires cómicos.

Bárbara Pesquer

PERSONAJES HxH

LEOLIO

GON

MITO

KURAPIKA

Art Book

4C Masakazu Katsura Ilustrations

Masakazu Katsura

L-side

R-side

SHADOW LADY

Sin duda uno de los libros de ilustraciones más esperados dentro y fuera del Japón es el de **Masakazu Katsura**. Su publicación estaba prevista inicialmente para el mes de mayo, pero se retrasó debido a que las previsiones que se habían hecho en cuanto a la tirada de ejemplares se habían quedado cortas y por fin, en el mes de agosto vimos efectiva su publicación.
En una lujosa presentación, el **4C** de Masakazu Katsura está compuesto por tres volúmenes: el volumen **L-Side** , el **R-Side** y un tercer volumen que dedica su totalidad a **Shadow Lady**.

Lovers-Side

El primero de los volúmenes, el **Lovers-Side** contiene ilustraciones que van desde el 1.989 hasta el 1.998 (la ilustración de portada). En él encontramos ilustraciones de series que se caracterizan por su contenido romántico. **I"s** y **Denei Shôjo** (Video Girl Ai) se dan cita en un despliegue de portadas y portadillas de los diferentes capítulos de las obras o bien en ilustraciones que han sido destinadas a *magazines* como el Shonen Jump. El libro también incluye las portadas de los CD audio de la serie de OVA's de Video Girl Ai. Son pocas las imágenes inéditas que pueden apreciarse; encontramos sólo las ilustraciones de Video Girl correspondientes a las portadas de su reedición en formato de lujo con tapas duras que se lleva haciendo desde el 97 o la ilustración nº52, de 1.990 destinada a la Jump, así como una peculiar ilustración sonbre una fotografía retocada para la cubierta de la película en imagen real de Video Girl Ai o una ilustración para el juego de ordenador de Video girl Ai en una postura curiosamente semejante a la de Usagi Tsukino de Sailor Moon.
Además, se une a este volumen una historia corta del autor a todo color que creó en 1.988 y un extracto de **M**, una historia corta muy subida de tono, concebida para un público adulto, que se publicó en el *magazine* **Manga Allman** en abril del 1.996.

HeRoes-Side

Es el segundo volumen. En él se incluyen las series de carácter heroico como **Wingman, DNA, Shadow Lady** y **Zetman**, que comparten su espacio con varias ilustraciones de **Zeiram2**, varias historias cortas del autor de temática tan diversa como **Woman in the man** (otoko no naka no onna), **Present from Lemon, Chôki Dôin Vander Aki ni Suzumi...** o **Shin no shin**. Son ilustraciones para portadas y variadas que en casos son tan espectaculares como la creada para uno de los volúmenes de lujo de Wingman.
Otro aspecto interesante es la inclusión en este volumen de una extensa entrevista que se le hace al autor, una detallada lista de todas sus obras (muchas inéditas para el público general de Katsura) y una curiosa sección en la que **Akira Toriyama, Takeshi Okazaki** y otros autores importantes del Japón ilustran alguno de los personajes del autor y dan una opinión de Katsura o de alguna de sus obras. Varios de ellos coinciden en definirlo como un ilustrador.

Shadow Lady

Y el último volumen, dedicado al cien por cien a **Shadow Lady** , la obra mimada del autor de la que al menos hizo tres versiones; la primera de ellas es justamente la que aquí se recoge. A todo color y en cinco capítulos, se publicó entre los años 92-93 en el magazine V Jump. Con un espectacular dibujo, el autor es fiel al estilo

Iori Yoshizuki, I"s



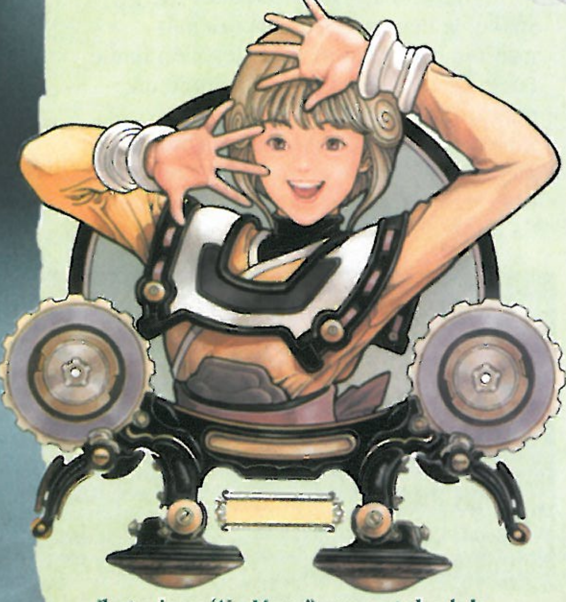
Wingman

sugerente de Video Girl Ai con colores muy vivos, pero que se alternan con unos dibujos de sombreado y concepto del todo americano en una clara alusión y homenaje al comic de héroes americano y a Batman.

Comentario

Hay que decir en cuanto a su estilo gráfico, que la acuarela y los colores sencillos y difuminados de Wingman, en sus inicios, dan paso a lo largo de su evolución a un uso más sofisticado del *gouache* y a las texturas del óleo llegando a crear imágenes de un realismo y de una estética realmente artística.

A pesar de tratarse de un libro que contiene pocas ilustraciones inéditas, es realmente interesante porque recoge una parte muy importante de las ilustraciones de siempre que ha publicado el autor (que alguna se echa en falta). Prácticamente se puede considerar por ello imprescindible para todo aquél que sea fan acérrimo de Katsura y su precio, teniendo en cuenta su formato y presentación, 3.500 Yenes, no resulta excesivo sino que va bastante acorde con la calidad del libro. Lo que os puede costar en las librerías especializadas es aproximadamente el doble o más de su precio en yenes, o sea unas 7.000 pesetas para que os hagáis una idea.



Ilustraciones (Ai y Moemi) para portadas de la reedición en formato de lujo de VGAi.

Entrevista al maestro

Lo que os incluimos a continuación, como una nota de interés, es un extracto de la entrevista que se le hace a Katsura en el 4C. Masakazu Katsura nació un diez de diciembre del 1.962 y debutó el año 1.981 con la obra **Tenkôsei wa hensôsei!?**, que supuso su debut profesional.

Sus inicios:

Respecto a la primera vez que se planteó convertirse en *mangaka*, Katsura es muy claro. "Fue en la época de secundaria. Por aquel entonces necesitaba una serie de componentes para la cadena musical que me costaban medio millón de yenes y justamente la Jump organizaba una convocatoria con un premio de medio millón de yenes. Pensé que era mucho dinero y así empecé a dibujar manga."

En esa ocasión no lo logró, pero el tercer año que estuvo en el instituto, al poco de graduarse dió un paso más. "Habían pasado más de tres años y desde hace bastante tiempo tenía los componentes que buscaba, pero encontraba divertido dibujar y ya en clase me dedicaba a hacer dibujos con el bolígrafo." Fue entonces cuando **Tsubasa**, una de sus primeras historias cortas, se compiló con otras historias en un antiguo magazine de la Jump, el Fresh Jump." Y pese a que pensó que no lograría ningún éxito, le llamaron por teléfono; haría la historia corta **Jinsei bara iro danaa**. Después de graduarse, ingresó en una escuela de Bellas Artes. Fue una época en la que únicamente se dedicaba a historias de ciencia ficción, pero también a algunas historias de comedia romántica. Incluyó una de las historias en un concurso y lo ganó, suponiendo esto su debut con la historia titulada **Tenkôsei wa Hensousei!?**



Ilustración de Video Girl Ai para la revista Shonen Jump

Wingman:

Es una historia que podríamos definir como comedia romántica con héroes. Katsura le dedica una opinión pesimista: "La verdad es que no tenía ningún interés en crear una comedia romántica. Intenté introducir en la historia factores corrientes (...) Pero a medida que veía que tenía aspecto de comedia romántica, no es que se convirtiera en una agonía, pero cada vez la dibujaba con más desgana."

En la época de Wingman, la de su debut, intentaba hacer cosas de todo tipo, pero no buscaba en ningún momento algo habitual. En esa época no eran habituales las chicas lanzadas y decidió que éstas fueran las protagonistas de Wingman.

Video Girl Ai:

Siguiendo por el camino romántico, su editor le sugirió crear una historia de amor corriente. Se pusieron de acuerdo en que Katsura hiciera lo que quisiera en ese sentido y entonces le vino a la cabeza la poco femenina **Haruno**. Ambos se reunieron y el editor pareció no estar muy de acuerdo. "Si no introduzco ciencia ficción, no lo considero interesante. Contesté." Lo común era buscar una historia emocionante. Que aparezca "mirando una cinta de vídeo, o que de una revista salga un chico" eran ideas que rondaban por mi cabeza para la historia y finalmente surgió la idea de utilizar una cinta de vídeo de alquiler y que fuera una chica la que apareciera de ella...

Como podéis ver, la primera de las historias (Video Girl Haruno) más adelante daría pie a **Denei Shôjo, Video Girl Ai**. "Como pensaba que hacer una historia de amor corriente no era divertido (...) empecé a pensar cómo podía hacerla para que lo fuera. "Encontré como palabra clave Denei Shôjo, como era bastante real, no me gustaba el concepto dibujado (...) y con fotografías procuré hacerlo lo más real posible" en todos los detalles y situaciones y se fue transformando el concepto inicial.



Art Book



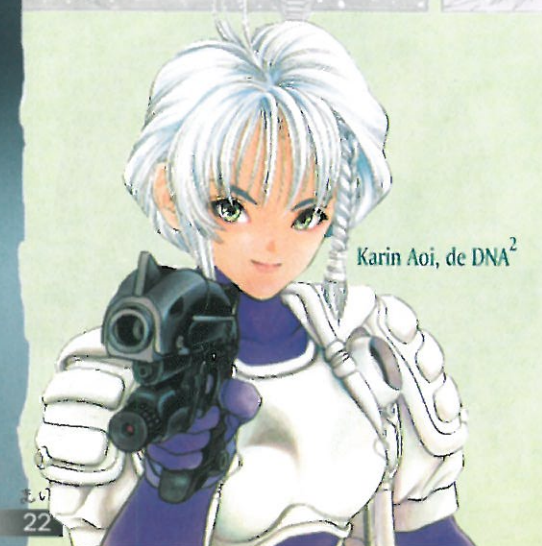
Y después de Video Girl...

Shadow Lady y D.N.A , con más acción, se publicaron después. **Shadow Lady,** se le pasó por la cabeza hacerla después de ver Batman; fue a América e hizo una historia a todo color de siete páginas en dos días...después llegó **DNA**, de la que se habló con el director Kaneda de hacer una película. "A continuación vino **Zetman,** una historia que hice pensando en Batman

Respecto a **M (Emu)**, su primera historia erótica , dice que "aunque únicamente debía ser una historia erótica, no quería hacer algo corriente (...)", pero tampoco quería repetir los conceptos de Video Girl.

I"s

I"s (*Ais*) se puede definir como una tormenta de accidentes.
La cuestión era siempre la misma: "Qué problemas podrían provocarse?" En realidad desde el principio buscaba dónde ponerle el matiz para encontrar el interés y crear un manga en que el protagonista fuese un poco paranoico. Y ante todo, hacer un trabajo profesional.



Karin Aoi, de DNA^2

El trabajo de Autor:

Lo más complicado de hacer manga, según Katsura, es ponerle el nombre. Pensar en la historia, los personajes, está bien, pero poner los nombres ocupa mucho tiempo y pronto se me hace insoportable"
En un principio, Katsura era algo reacio a la ilustración, una idea que ha ido cambiando. Y pasó de la acuarela al uso de tinta coloreada y a recursos más amplios por consejo de autores como Akira Toriyama y Katsuya Terada.



"M" (Emu)

Los modelos:

Sobre el tema de tomar determinados modelos para sus personajes femeninos, dice "No tengo ningún modelo en especial, me fijo en las fotografías de las chicas que aparecen en las revistas. Si hay alguien que toma un modelo determinado para dibujar y no tiene ojos para otras personas, el balance que consigue es negativo (...) donde pongo más fuerza a la hora de dibujar es en la boca y en la nariz y si los ojos no son lo más animado del rostro no lo considero bueno."

Shadow Lady



Los personajes:

Los personajes que más buena impresión causan a Katsura son: **Ami**, de DNA, por lo que decidió darle especial mimo en los OVAs; en Denei Shôjo, **Ai**, un personaje que visualmente no parece llenar pero dentro de la historia muestra tener mucho peso. Y respecto al personaje masculino, se queda con **Zetman**.

Futuro:

Con el nombre del libro, **4C**, Katsura se refiere a los cuatro colores básicos: "Negro, rojo, azul y amarillo" que, una vez unidos pueden crear cualquier color. Y fuera de tener alguna ilustración que le guste más que otra, aquí hace su trabajo como diseñador e ilustrador.
Respecto a sus intenciones de futuro, actualmente el autor lo que quiere es "Crear una historia de héroes. Pienso volver a dibujar Zetman." Una nueva version que espera que despierte interés por parte del público.

La evolución de I"s

Y Respecto a **I"s** <Ais>, ¿qué es lo que sucede?
Si nos preguntamos acerca de la evolución de esta historia, tal vez esté teniendo un cierto retroceso, ya que las ediciones de los números aparecidos se distanciaban en uno o dos meses, mientras que el sexto y último hasta ahora de ellos lo hacía un mes más tarde.
Pese a ello, que en I"s se haya alcanzado su sexto número en el pasado mes de agosto, en un principio parece demostrar que ha tenido un éxito bastante claro. Algo que, la verdad, resulta complicado en un mercado tan exigente y caprichoso como el japonés.
Pero el caso es que son muchos los factores que han inclinado a I"s hacia el éxito. En primer lugar debemos referirnos al espectacular estilo de Katsura, que si de algo puede presumir es de tener un dibujo voluptuoso y cada vez más espectacular. Si ya en Denei Shôjo (Video Girl Ai) llegaba a unas cotas de dibujo realistas en sombreados , posturas y expresiones aquí llega a su zénit. La línea de Katsura en I"s es un espectacular exhibicionismo de la gran habilidad de este artista, que para darle un toque más personal y extremado a la historia, no conforme en darle a la trama un cuerpo sólido, la lleva a las situaciones más insostenibles y tensas, a la situación límite. Fuera de toda duda, en eso es todo un maestro.
Y todo se redondea con las debidas y habituales dosis de erotismo de Katsura, en cada postura, en cada gesto... y en I"s esto da un resultado algo subido de tono.



Zetman

Art Book

Argumento

Centrándonos en la historia, lo cierto es que desde que **Itsuki** llega convierte la vida de **Ichitaka** en un desaguisado; si éste ya tenía problemas para expresar sus sentimientos, se "emparanoya" más aún. No sabe qué pensar, pero en un principio no tiene demasiadas dudas y sin parpadear, declina sus sentimientos hacia **Iori.** La calidez del verano, una declaración desafortunada con una reacción incomprensible y de lo más absurda por parte de Iori, marcan un nuevo punto de partida en una trama que cada vez se complica más, hasta el punto que en los últimos capítulos aparecidos, la situación es algo caótica debido a la indecisión de Ichitaka.

Con el invierno llegan nuevas oportunidades y nuevos personajes como **Nami**, una chica lanzadísima que no duda en hacer las más directas proposiciones en lo que parece un acoso a Ichitaka.

Un viaje de la clase a Kyoto da esperanzas al confundido Ichitaka. Da la casualidad que para la visita de las distintas zonas de la ciudad, se divide la clase en parejas mixtas y las aspiraciones compartidas de Ichitaka e Iori de volver a atacar con el equipo I"s (algo que ven con muy malos ojos los especímenes más libidinosos que corren por la clase) se ven frustradas con la aparición de un chico llamado **Koshinae,** un muchacho sensible de aspecto frágil, muy guapo y alumno modelo en seriedad e inteligencia en el instituto, que para tortura de Ichitaka parece llevarse bastante bien con Iori. Pero también es un chico algo ambiguo y afeminado que parece tener un cierto interés por Ichitaka. Pero el viaje termina de una forma precipitada para Ichitaka. Cuando está en la mejor de las situaciones (o sea, a solas con Iori) , una llamada le advierte acerca de un incendio en casa de Itsuki y ello hace que regrese. Entonces comprende los sentimientos de Itsuki, que por un tiempo se queda con él hasta que tras desaparecer unos días aparece convertida en la aprendiz de un maestro de Bellas artes joven y atractivísimo (un Takashi con diez años más)que llega al instituto para dar clases y que para más quebraderos de cabeza parece estar enamorado de Itsuki. Seguiremos informando...

De todos modos esperamos que alguna de nuestras editoriales se decida a satisfacer pronto a los cada vez más numerosos fans de Katsura.

Bárbara Pesquer



I"s

CRONOLOGIA

Para terminar de satisfacer vuestra curiosidad, aquí tenéis la totalidad de las obras de Katsura especificadas. Son muy diversas y se mueven entre las historias de héroes y las comedias románticas. Las ha publicado todas Shueisha, en Japón.

-**Gakuen Butai 3 Parokan**, 1/8/1.981. Su segunda entrega se publicó en el 84.
-**Natsu ni suzumi!** 1.982
-**Tsubasa** 1.984
-**Tenôsei wa hensôsei** 1.981
-**Yoguman** 1.985
-**Chôki dôin Vander** 1.985
-**Wingman** 1.983
-**Kana** 1.986
-**Chiisana Itari** 1.988
-**Suzukazeno pantenon** 1.986
-**Present from Lemon** (2 vols.) 1.987
-**Etranze** 1.988
-**Shin-no-shin, ai to nikushimi no time strip** 1.989
-**Video Girl** 1.989 (Publicada en el Masakazu Katsura Collection, dos vol.)
-**Denei Shôjo**- 1.989-1.992 (Video Girl Ai, Video Girl Len)
-**Shadow Lady** 1.992
-**Woman in the man -Otoko no naka no onna-** 1.993
-**DNA** -Nanka deush ginaku shita aitsu no Aitsu- (vols?6)1.993
-**Zetman** 1.994
-**Shadow Lady** , 2ª y 3ª versión (3 vols.)1.995
-**M** 1.996
-**I"s** 1.997 (6 vols.)

*Obras de Katsura publicadas en España:

-**Video Girl Ai** (Norma Editorial, 41 números, formato *cómic book*).
-**Video Girl Len** (Norma Editorial, 6 números, formato *cómic book*).
-**Shadow Lady** (Norma Editorial, 3 números, formato manga gran volumen).
-**DNA2** (Norma Editorial, 14 números, formato *comic book*).

BUNKA NO HI, KINROU KANSHA NO HI, SHICHI GO SAN...



Ilustración original de Shôzo Somekawa

Varias son las fiestas que se celebran este mes en Japón.

Del 2 al 4 de noviembre se celebra el **Karatsu Kunchi** en el santuario de Karatsu, situado en la prefectura de Saga; este año se celebrará el 400 aniversario de la población de Karatsu y tendrán lugar varias procesiones en las que se llevarán a cuestas enormes plataformas que llevan figuras en forma de cascos de samurai y de leones que, más nos recuerdan a un terrible dragón que no al rey de la selva. Este festival también recibe el nombre de "Festival de otoño de Karatsu". Cabe destacar que cada carroza decorada puede llegar a pesar de dos a cinco toneladas.

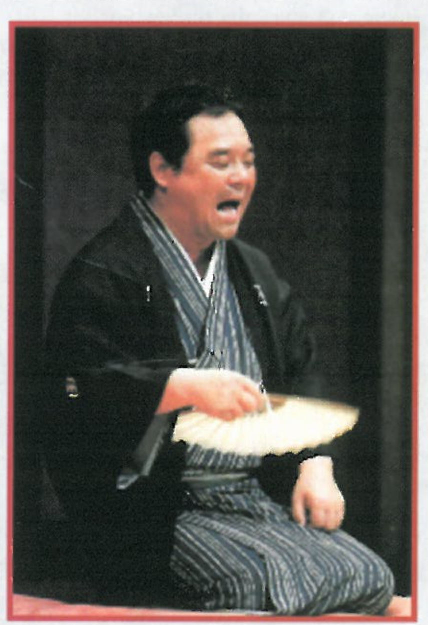
El tres de noviembre se celebra el **Bunka no Hi** (Día de la Cultura), fiesta en todo el Japón, en que los nipones aprovechan su tiempo para asistir a diversos actos culturales tales como ir a museos, a representaciones de teatro clásicas y/o modernas...es una ocasión en que las famílias van a esos lugares juntos...

Sigamos con las fiestas, que este mes hay para parar un tren. Os acordáis de **Shichi Go San**? (Siete, cinco, tres); se celebra el día 15 de noviembre y es un festival muy famoso. Los niños de tres y cinco años y las niñas de siete son llevados por sus padres al santuario como ritual para su buen crecimiento. Les visten con hermosos kimonos tradicionales de colores muy vivos. Aunque siempre se les ha vestido con ropa tradicional, últimamente se está poniendo de moda ponerles trajes, levitas y vestidos muy occidentalizados, pero las niñas siguen la tradición con sus kimonos de larga faja de seda (*obi*) atada a la cintura y calzando los *pokkuri*, unos zuecos de madera pintada. Se dice que los espíritus guardianes de los santuarios velan por el futuro crecimiento de esos niños.

Esta ya es la última (que yo sepa, si hay más, para el año que viene). El 23 de noviembre se celebra el **Día de Agradecimiento al Trabajo (*Kinrou Kansha no Hi*)**; es una fiesta nacional en que los ciudadanos expresan su gratitud por el fruto de su trabajo de todo un año. Realmente esta festividad recibió antiguamente el nombre de *Niinamesai*, el antiguo festival de la cosecha en que el emperador hacía el primer ofrecimiento de



arroz en la estación de cultivo de éste. La historia del *Niinamesai* se remonta a centenares de años atrás; encontramos la primera referencia escrita en el *Nihon Shiki* (uno de los más antiguos escritos del Japón fechado del año 720, aproximadamente), pero se cree que el ritual es mucho más antiguo, ya que el cultivo del arroz fue introducido en Japón hace más de 2.000 años. *Niinamesai* se convierte en fiesta oficial un 23 de noviembre durante la Era Meiji (años 1.868 al 1.912). A partir de la Segunda Guerra Mundial , *Niinamesai* se convierte en el Día de Agradecimiento al Trabajo para remarcar que el trabajo es un derecho humano (derecho que se especifica en la ampliación de la Constitución durante la posguerra). Actualmente, esta festividad



es un día de fiesta nacional, mientras que *Niinamesai* ha quedado como una celebración privada en la corte imperial. Como acontecimientos importantes durante *Kinrou Kansha no Hi*, podemos remarcar uno que es casi una anécdota: los niños de cuarto curso de algunos barrios de Tokyo presentan dibujos y manualidades en las comisarías de policía, agradeciéndoles así que velen por su seguridad, día tras día.

Mary Molina

MAKE SUSHI

(NORIMAKE)

Bien, a estas alturas ya nos podemos atrever con algo como el Sushi, plato típico por excelencia y uno de los más representativos de la cocina tradicional japonesa. Para completar las "instrucciones", hemos incluído algunos gráficos acompañando a la habitual fotografía del plato.
No especificamos el nº de cubiertos para esta receta puesto que ello dependerá del número de rollos de Sushi que preparéis. En teoría es para cuatro cubiertos, a la práctica siempre depende del hambre que haya ^ ^.



A

Ingredientes

- 2 tacitas de arroz
- Mezcla de vinagre para el arroz:
  - -3 cucharas soperas de vinagre
  - -2 cucharas soperas de azúcar
  - -1 cucharadita de sal
- 10 gramos de virutas de calabacín secas
- Salsa para las virutas de calabacín:
  - -2 cucharas soperas de azúcar
  - -2 cucharas soperas de salsa de soja
  - -1 cuchara sopera de *mirin* (vino de arroz suave sustituible por vino blanco seco)
- 1/4 de pepino
- 1 bistec de ternera fino, frito a la plancha
- 1 huevo
- Sal
- Azúcar
- 30 gramos de rábano
- 2 cucharadas soperas de sésamo blanco tostado
- 50 gramos de atún crudo
- 50 gramos de calamar crudo
- 1 ciruela picada
- 5 hojas de *nori* (base vegetal) para enrollar Sushi.

B



Cómo Prepararlo

1 Escurrir el arroz, secar y dejar en reposo durante 30 minutos y cocinar en una cacerola para arroz (sí, sí, como las que salen en los mangas!) pero si no tenéis podéis usar una olla a presión o simplemente hervirlo.

2 Realizar la mezcla de vinagre.

3 Escurrir las virutas de calabacín, añadir sal y hervirlas hasta que estén tiernas. Retirar y dejar secar. Fríelas junto a la salsa para virutas de calabacín que debes haber preparado con anterioridad. Una vez fritas, corta el resultado con la misma medida que las hojas de *nori*.

4 Cortar el pepino en palitos finos (de unos 5 mm. de grosor aproximadamente).

5 Batir el huevo y añadir media cucharadita de sal y otra media de azúcar. Verter en una sartén y freír una tortilla fina. Cortar la tortilla a la altura de las hojas de *nori*. Ten en cuenta que esta tortilla envolverá los palitos de pepino.

6 Desmenuzar el rábano y mezclar con el sésamo blanco.

7 Cortar el bistec de ternera en palitos iguales a los de pepino.

8 Cortar palitos de atún.

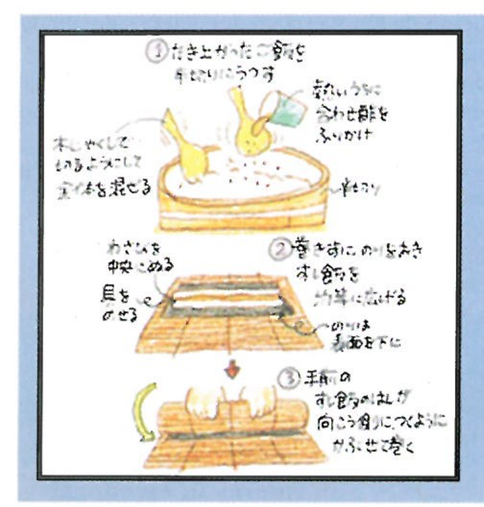
9 Cortar palitos de calamar muy finos y mezclarlos con la ciruela.

10 Corta cada hojita de *nori* por la mitad (fíjate en el esquema).

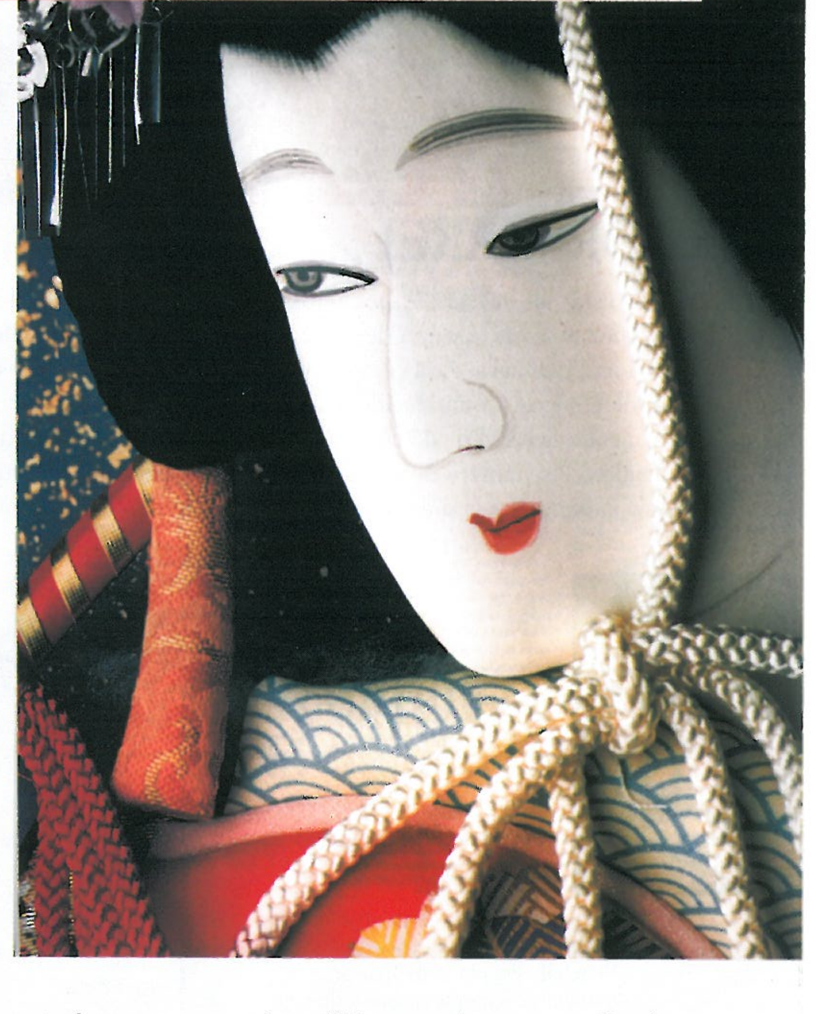
C

Enrollar y... al plato!

1. Vierte el arroz hervido en un bol que sea hondo. Con el arroz todavía caliente, añade la mezcla de vinagre y mézclala con dos espátulas (fíjate en el gráfico).
2. Coloca una hojita de *nori* sobre el *makisu* (es como una esterilla hecha con juncos, pero si no tienes, usa un trapo de algodón bien limpio). Prepara una base de arroz sobre el *nori* (no pongas demasiado arroz porque luego no habrá quien lo enrolle). Sobre el centro de esta base de arroz coloca los ingredientes "a lo ancho", tal como está puesto en el esquema.
3. Enrolla los palitos de ternera y el rábano juntos (no todo es pescado crudo lo que se enrolla en el sushi); luego envuelve los palitos de pepino en la tortilla en otro rollo distinto; nos queda el rollo con el calamar y el atún. Enrolla el makisu (o trapo) hacia adelante, apretar ligeramente la masa enrollada y ya tienes hecho el rollo de Sushi. Retira el makisu o trapo y corta el rollo en rodajas de unos 6 centímetros de grosor. Sirve las rodajitas en un plato y...a comer!



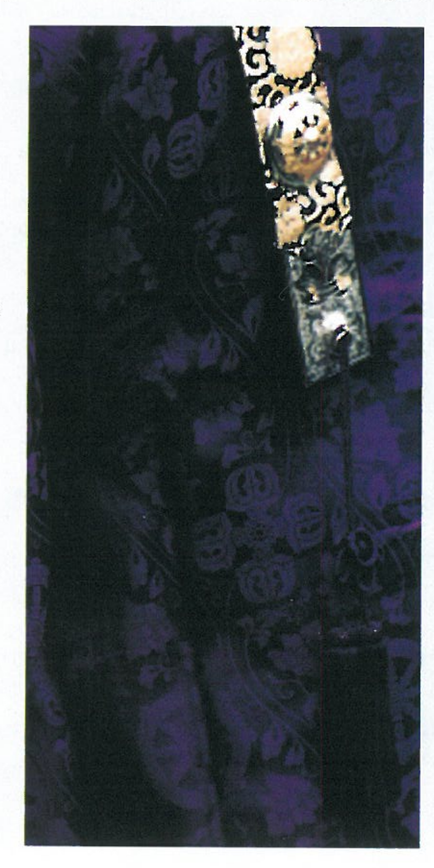
MITOLOGIA Y LEYENDAS



Si por algo son interesantes las leyendas orientales es por ese aire exótico, diferente, que nos trae historias de lugares y personas que no son conocidos, pero que en fondo son muy iguales a nosotros. Como pequeña muestra de ello, os relato la siguiente leyenda. Espero que os guste.

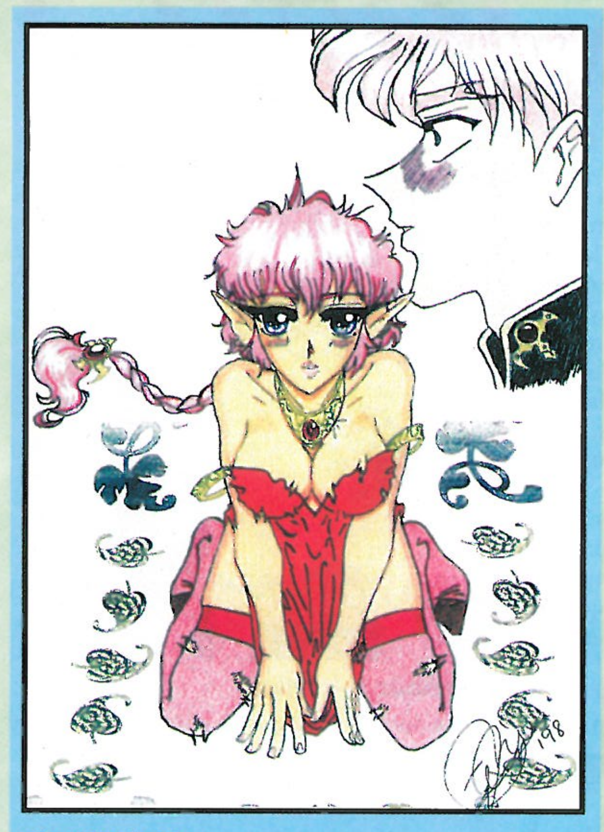
LA HORQUILLA DE ORO

Hasunuma era un samurai que vivía al norte. Había tenido suerte en la vida y ahora disponía de un gran caudal de dinero, por lo que nada le faltaba. Y menos entonces, porque su mujer acababa de dar a luz su primer hijo; una preciosa niña a la que llamarían **Hasuko** ("pequeña azucena"). Fue entonces cuando **Saito**, un gran amigo del samurai, fue padre de un niño, que nada más nacer fue prometido a **Hasuko** sellando así la relación entre ambas famílias. Y como muestra de esa fidelidad, Saito entregó una horquilla de oro a Hasunuma. El tiempo pasó y Hasuko era cada vez más hermosa, al igual que **Kei**, la hermana que nació años después de ella. Ambas eran las más bellas de toda la provincia. Desgraciadamente, la ira del Señor Feudal cayó sobre la familia Saito. Konojo (que así se llamaba su hijo) se tuvo que marchar con ellos a otros lugares, en busca de fortuna. El tiempo no se detuvo y junto a la belleza, la inquietud crecía en Hasuko por no tener notícias de su prometido. Le era fiel, a pesar de conocerle poco, lo que era un auténtico suplicio para todos sus pretendientes, que no eran pocos. Por desgracia, la situación no sufrió cambio alguno y ella enfermó de amor, encerrándose sola en su cuarto, para, días más tarde, morir. El entierro fue muy emotivo y se recordó la fidelidad de Hasuko, que siempre llevó consigo la horquilla que le recordaba a su amado Konojo. Y con ella fue enterrada Hasuko. Pero la fortuna es traicionera y no hizo que los dos amantes se encontraran en el más allá. Konojo apareció meses más tarde en el hogar de Hasunuma y tras enterarse de la muerte de Hasuko cayó en una profunda depresión. Él se había mantenido fiel a Hasuko y la había amado, pero la desgracia había hecho que su família se arruinara y que Konojo tuviera que vivir solo, intentando conseguir una pequeña fortuna para poder acceder a Hasuko. El ya anciano Hasunuma se apiadó de Konojo. Viendo su desgracia, le ofreció vivir en una casa de su jardín hasta que lograra un lugar mejor. Konojo aceptó sin dudarlo. A la noche siguiente, Konojo meditaba y rezaba por la muerte de Hasuko en esa casa. No podía asimilar su muerte, pero no había remedio. Entonces, un sonido llegó a su puerta; alguien llamaba. Konojo preguntó repetidas veces, pero nadie respondió. Finalmente, la puerta se abrió y una hermosa muchacha apareció tras ella. Dijo que era Kei, la otra hija del samurai y que se había enamorado de él, aunque Konojo no la había visto nunca. Ella le forzó a amarla, amenazándole con decirle a su padre que fue al revés. Konojo no tuvo otro remedio que aceptar. Así transcurrieron muchas noches del siguiente mes y el amor surgió entre ellos dos. Decidieron fugarse para poder amarse sin temor a su padre. Vivieron muy felices durante un año, cuando Kei le propuso a Konojo volver y confesar su amor a su padre. Él aceptó de buen grado y cuanto más se acercaban a la ciudad, más fuerte latía el corazón de Konojo. Al llegar a la puerta de la mansión, Kei dijo que era mejor que entrara él primero y explicara lo ocurrido, para luego entrar ella. Así se hizo. Allí se encontraba el anciano, que lo recibió muy amistosamente. Konojo estaba serio y pidió perdón por su pecado. -¿Cual es tu pecado?- respondió Hasunuma sorprendido. Y Konojo contó toda la historia ante la estupefacción del anciano, que dijo que aquello era imposible, pues Kei no se había movido de allí en todo ese tiempo, ya que había caído enferma y poco tiempo de vida le quedaba. Konojo mandó buscar a la chica que le había acompañado, pero fue inútil. Nadie la encontró. Todo era confusión. La enferma Kei se levantó, pareciendo no haber estado nunca en cama, con la horquilla de oro de su hermana en las manos. La sorpresa de la família fue muy grande, pues sabían que esa horquilla había sido enterrada con Hasuko. La propia Hasuko habló desde el cuerpo de Kei y explicó que había sido ella la que vivió el año entero con Konojo para comprobar su fidelidad y que ahora ya podía descansar en paz. Tan sólo pedía un pequeño favor: que Kei se casara con Konojo y aseguraba que ambos serían muy felices. Tras esto, el cuerpo de Kei se desmayó, para descansar durante día y medio; tiempo suficiente para preparar la boda que, naturalmente, hizo felices a Konojo y Kei.



Título: Cuentos del Antiguo Japón
Autor: Richard Gordon Smith
Editorial: Biblioteca Popular
Precio: 1500 ptas (aprox.).

■ **Andrés G. Mendoza**



Blackjack 23
Palamós (Girona)

Buena proporción y bonito coloreado, prueba a poner más sombras y/o distintos tonos del mismo color para conseguir un buen efecto. Aunque tu influencia de Clamp es clara, consigues diferenciarte con un estilo menos estilizado. Practica un poco más los perfiles y otra cosa: queremos ver tus progresos ^_^.

XINNAI

NEO-KADIZ ¡¿GT?!

SEIYA

OIDME, ¿ALGUNO SABE QUE SIGNIFICA EL "GT" DE DRAGON BALL GT?

ARMANDO

XINNAI

HIKARU

ES EL TOMO 36 DE RANMA ½, ¡ME ENCANTA!

¡¿NO LO SABES?! ¡CON LO FÁCIL QUE ES!

¡NO!

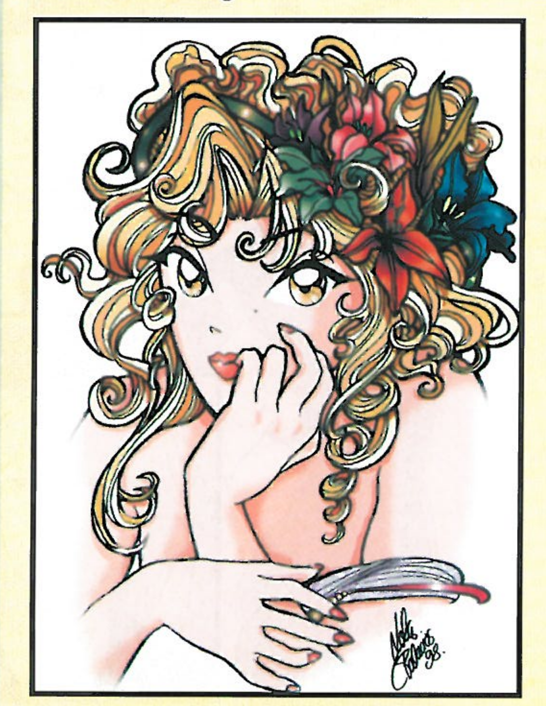
¡¡GRAN TIMO!!

¿EH?



"Nekochan"

Para ser uno de tus primeros coloreados por ordenador, he de felicitarte. Un hermoso rostro y unas hermosas flores. Te recomiendo que sigas practicando con las proporciones de la cara. Considera a Mary Molina saludada de tu parte, a ella también le hubiera gustado charlar un rato más contigo en Getafe.



Primi
Cornellà de Llobregat
(Barcelona)

Con las ganas de trabajar que tienes no te va a ser complicado superarte. El coloreado de tu página es oscuro pero las formas se diferencian bien ya que su combinado es acertado. Te recomendamos que pruebes con técnicas más profesionales como pueden ser las acuarelas, tintas de colores o el gouache; lo mismo respecto al entintado. El rotulador está bien para empezar, pero luego hay que probar con las plumillas o el pincel, verás que consigues un trazo mejor. Y en cuanto al dibujo he de comentarte que hagas más concisas las líneas del pelo y las de los fondos, con la práctica lo conseguirás.



El mes que viene, mas !

SHOJO REVIEW

Un paraíso color de rosa

SHOCKING PINK SKY

Akisato Wakuni, aquella autora especial de la que os hicimos referencia en el número anterior de Dokan, ha aparecido una nueva obra: **Shocking Pink Sky**. Su publicación, que está teniendo un cierto éxito, la debemos a la editorial Shogakukan (colección Flower comics) que lanzó este nuevo manga en junio de este año.

Como en *Soredemo Chickyû wa mawatteru* utiliza su sutil estilo del humor en un marco deliciosamente cotidiano. Pero a diferencia del primero aquí hay un humor mucho más directo y nos explica una peculiar historia con las situaciones más comprometidas e inimaginables que puedan suceder en un vuelo.

El paraíso rosa

Menô Aoi es una azafata de vuelo de la **JIL** (*Japan Internacional Airlines*). Es una chica corriente, mas no carente de belleza, que cada condenada vez que ha de **em-bar-car-se** en un vuelo maldice una y otra vez su sino y el día que decidió convertirse en azafata: el lejano día que en plena edad del pavo se encaprichó con la idea. Y sólo porque el chico del que estaba enamorada dijo que se casaría con una azafata, y ni siquiera la cínica y aplastante respuesta de éste ante su entusiasmo fue obstáculo para tal fijación.

Las impertinencias de pasajeros y las manos demasiado largas convierten cada vuelo en un suplicio. Pero su suerte cambia cuando en un vuelo desde el aeropuerto de Narita hasta Honolulu se cruza con dos jóvenes extranjeros: **Emery** y **James**.

Vuelve a encontrarse con ellos cuando el presidente de la JIL se empeña en llevarla a rastras a la inauguración de una nueva compañía de vuelo americana, la Manhattan (MAN). Tan deslumbrado queda por su sonrisa el presidente de MAN, que le propone que trabaje con ellos para el horror de la JIL. Y pese que con ello deba embarcarse en aviones tan horteras como la "Linda Sayaka" (submarino bautizado y pintado al gusto de la novia de Yaiba) contará a partir de ese instante con un trabajo en el que será la única azafata femenina de la compañía, entre diez atractivos jóvenes. Por supuesto también están James y Emery.

Cuando el avión despega y se presuriza la cabina empieza la locura. Para su mayor fortuna o desgracia, la mayoría de pasajeros son mujeres jóvenes y no tan jóvenes que no dudan en arrimarse y expresar cualquier requerimiento, por ínfimo que sea, a cualquiera de los chicos; especialmente a James. Este último, poco flexible y al mando



de todos, se muestra algo reacio a la incorporación de Menô y va haciéndole comentarios hirientes y poniendo trabas entre ella y Emery, por el que Menô pierde la cabeza. Por ello ha de darlo todo para lograr un lugar en la tripulación.

Se inicia una competición loca y desmedida para apartar a Emery de las garras de **Nicole**, una *top model* que organiza una orgía de *karaoke* y alcohol a bordo; un reto ante el que Menô no duda en quedarse algo ligera de ropa. Además, James gritando en pleno vuelo que no es *gay* ante la atónita mirada de los pasajeros, una parejita que pilla a Menô y a James por banda por despecho o un inocente oso de peluche capaz de movilizar a toda la tripulación y a la mafia sólo son el principio de la movida y de la nueva vida de Menô.



La evolución de la autora

La evolución gráfica de la autora en Pink-Sky es muy significativa. Pese al aumento y profusión del uso de la trama mecánica y sombreados, que dan un aspecto mucho más rico, en ningún momento abandona su linealidad. Sencilla, clara y directa aquí es más delicada, libre y con un detalle: los ojos no tan occidentales.

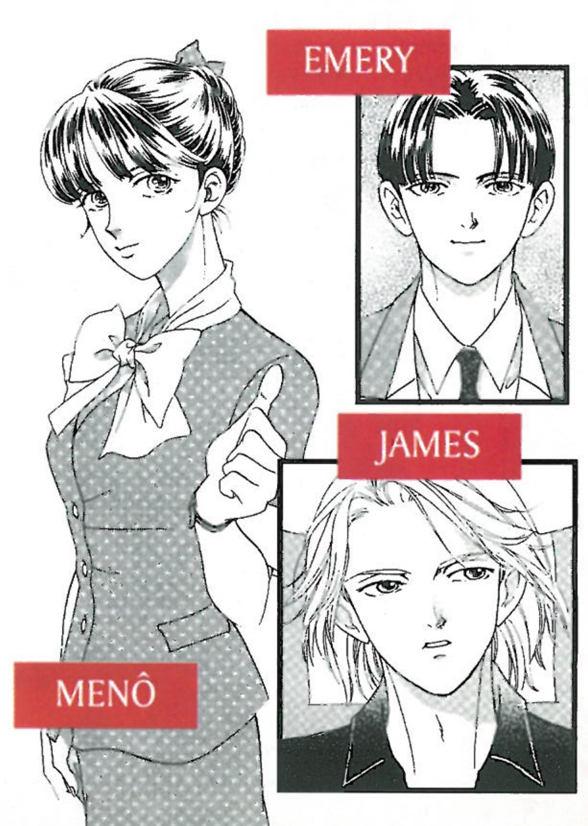
Con una narrativa envidiable, crea situaciones más que comprometidas, pero siempre en un marco tenso que no busca el *gag* fácil, sino que hay una complicidad con el lector y frente a tales situaciones, surge la carcajada.

Este es un sentido del humor sutil que para entenderlo plenamente se ha de conocer. Totalmente recomendable para los amantes de la buena comedia.

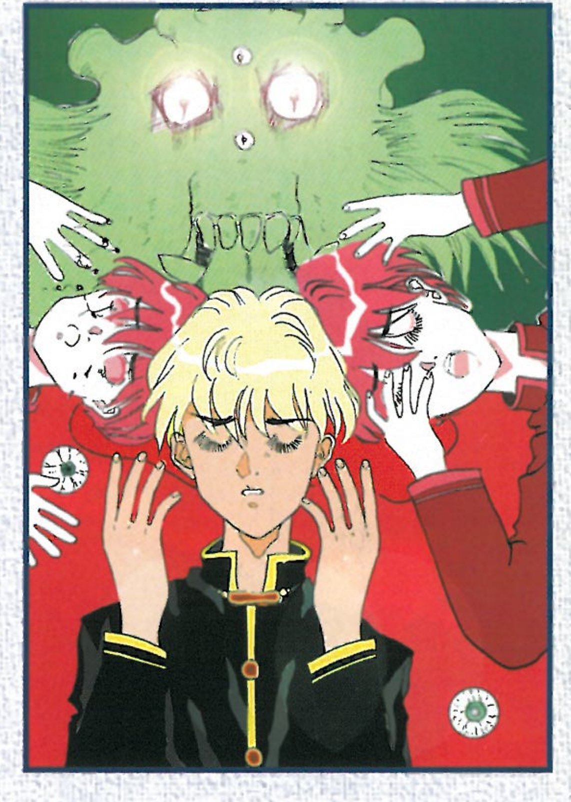
■ **Bárbara Pesquer**







EJI, EL ÚLTIMO



Makoto (el niño bonito de mamá) dormía plácidamente cuando sus dulces sueños se vieron interrumpidos por una horrible pesadilla. Un ser horrible, aparecido de la nada, le estaba succionando sus bonitos ojos verdes. *Makoto* gritó, no de dolor, sino de miedo ante la extraña y asquerosa criatura que le estaba dejando ciego. Era una bola granulenta y grasosa, con tentáculos y que se suspendía por sí sola en el aire. Esos tentáculos son los que se habían pegado a sus ojos tan brillantes como rasgados, y se los había tragado.

A partir de ese momento, *Makoto* se transformó en un Rej, un ser succionado con poderes tan impresionantes que, en el futuro sería el terror de sus enemigos. Pero esta no es la historia de *Makoto* adulto, sino el principio de su historia. A partir de esa noche, *Makoto* tendría que decidir qué hacer con su vida. ¿Debería continuar el camino de los Rej o preferiría ser un simple humano mortal y, para más inri, ciego? Sin embargo, *Makoto* sabía, desde el mismo momento de la succión, que su vida había dado un giro sin vuelta atrás. Sea como fuere, nunca más sería un niño humano como los demás.

Cuando despertó de su pesadilla estuvo a punto de dar un suspiro de alivio pensando que sólo había soñado eso, una pesadilla. Pero casi al instante supo que no había sido sólo un mal sueño. No veía nada, aunque podía oir extrasensorialmente todas las conversaciones de este mundo que circulaban a través de cualquier tipo de onda. Éstas le llegaban tan claramente que el pequeño muchacho aprendió en pocos minutos todas las Lenguas del Universo. Sus neuronas aumentaron con el tamaño de sus conocimientos hasta el punto de que su pequeño cuerpecillo corría el riesgo de desvanecerse por los millones de decibelios, datos e idiomas que asumía. No entendía qué le estaba pasando, pero por fortuna para él, de repente apareció *Jei*, un Rej de la Casa Oj, pero no era un Oj cualquiera. Era el Visir de la Magia Oj, el portador de la Sabiduría Interior y del Silencio Exterior. *Jei* puso sus manos sobre los oidos de *Makoto*. Pronunció unas palabras en una Lengua que *Makoto* no conocía.

- Claro que no. Yo hablo la Lengua Sin Palabras. Soy el Silencio de la Palabra, y mi misión es ayudarte a controlar tu Poder, el Poder de las Lenguas mediante el Silencio de las Palabras.

Sin embargo, el pequeño *Makoto* lloraba sin lágrimas en sus sin ojos. Lloraba desconsoladamente pidiendo que le devolvieran sus ojos. Tanto gritaba y se lamentaba que *Jei*, lejos de sentir compasión, le dió un bofetón de reproche que lo dejó sentado a tres metros de distancia. *Makoto* lo miró sin verlo con tremenda estupefacción. El llanto cesó y el Visir Oj le dijo entonces:

- ¡Niño malcriado! ¿No te he dicho que aprendas a Silenciar las Palabras? Sólo cuando asumas el Silencio podrás oír lo que de verdad quieres oír en medio de toda esa confusión de Lenguas que oyes. ¡Calla, pues... escucha! y podrás llegar a ser un día un destacado y honorable Rej.
- Pero... ¿Qué es un Rej? Yo soy sólo un niño, sólo quiero ser un niño normal!!! - gritó *Makoto* entre lagrimones.
- En sus últimos días, un Rej era sinónimo de la tribu de los más Crueles, aunque un día fueron los más Sabios y Amables del Universo. Sin embargo, unas extrañas y perversas criaturas, los Ajux, se apoderaron por sorpresa de la Belleza y la Sabiduría de los Rej. Sólo una sobrevivió a la Gran Masacre, y del Silencio de su tragedia naciste tú. Gracias a la ayuda del gran Oj, el Visir del Silencio que la encontró en el planeta **Goj** *casi sin vida, hizo posible que pudieran criar juntos al Último de los Rej. Tú, Makoto, cuyo verdadero nombre, en la lengua Rej es Eji, el Último.*
-¿El Último? ¡Qué nombre más raro! ¿Y soy yo?

Sin escuchar sus estúpidos comentarios y preguntas *Jei* continuó explicando:

- El Último o el Primero, porque la vida es una rueda que llega al Final y vuelve a comenzar desde el Principio.

Makoto empezaba a marearse con todas las enseñanzas acumuladas en tan poco tiempo. También le daba náuseas las revelaciones del Visir. Pero ¿quién se creía que era él? ¿Acaso le tomaba por un niño pequeño al que se podía embaucar con cuentos extraños?

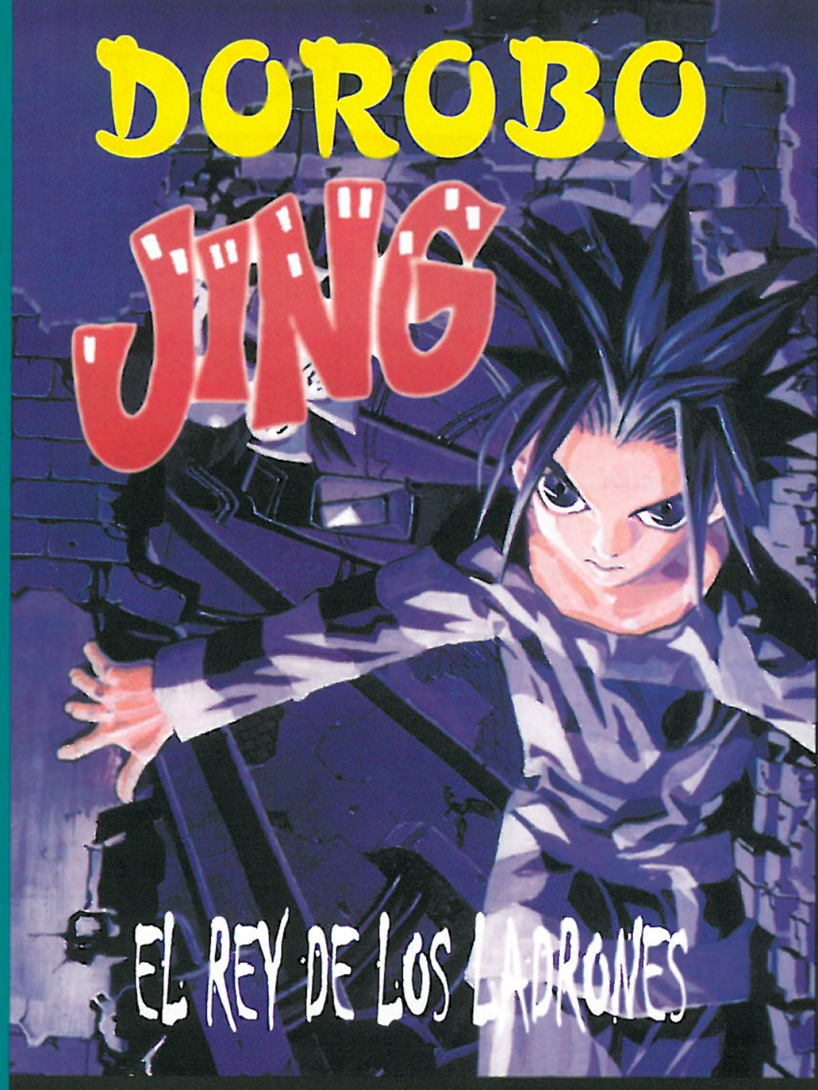
Makoto ya había cruzado el Umbral del No Ser.La ceremonia, que se celebró ya en el lejano día de su octavo cumpleaños, había sido presidida por su padre *Axel* quien lo presentó a la Luna Creciente, Madre de la Luz de la Noche. Su madre *Ada* había preparado pastelitos de chocolate, sus hermanas *Adina* y *Pina* -que se peleaban continuamente- también estuvieron presentes. *Pina* era su hermana pequeña (y aunque ella no lo confesara nunca, él estaba seguro que *Pina* sentía un amor inconfesable por él, un amor más allá del amor fraterno). Pero de aquella alegre celebración ya había pasado mucho tiempo, él había crecido y ya tenía 15 años, mientras que *Adina* y *Pina* le seguían con 13 y 12.

Y *Jei*, pues, ¿quién se pensaba que era él?

- Tú eres Eji, el Último... y el Primero. Tu misión es ***Continuar la Dinastía de los Rej, Recuperar la Sabiduría, Restablecer el Pueblo****. Una vez que hayas vencido a los Ajux -quienes te han robado los ojos- volverás a ser Eji, mientras tanto seguirás con el Nombre que conoces... Makoto.*
- ¿Y qué tiene de malo mi Nombre, eh? - chilló *Makoto*, muy irritado y chirriándole los dientes.
- Que no es tu Nombre. El Nombre hay que ganárselo.
- ¡Oooh! ... ¡Jei! ¡Jei! ¡No te vayas! ¿Cómo recuperaré mis ojos? ¿Cómo reconoceré a los malvados Ajux? ¿Para qué quiero las Lenguas si tengo que silenciarlas? ¡No entiendo nada! ¡JEEEEIIIII! ¿Dónde te has metidoooo? ¡Vuelveeee!

(continuará...)

Lola Pérez





Es un mundo por el que Jing, un chico muy joven con sus cabellos de Saiyano y su mordaz sonrisa viaja con **Kirsch**, un cuervo que tiene tan buen olfato para encontrar una tía buena como Jing para robar con su legendaria habilidad.
Jing y Kirsch visitan la ciudad de los ladrones con el propósito de robar el mítico tesoro de la sirena, por el que han de enfrentarse a los Ladrones Universales, que dominan la ciudad (contando con la ayuda o inutilidad de una banda de piratas y un dragón tan entrado en carnes que apenas puede volar) será sólo la primera de las innumerables ciudades a las que acudirá atraído por su sexto sentido ávido de dinero.
Y si los espíritus y pintorescos villanos le plantan cara y le ponen las cosas feas, Jing tiene la posibilidad de tener la ayuda de Kirsch, quien en el momento justo se ensambla al brazo del muchacho y entonces es capaz de lanzar un potente rayo de energía, el **Kirsch Royal**.
Pero en su contínuo viaje y entre botín y botín demostrará que no tiene mal corazón y de vez en cuando le presta su ayuda a alguien que lo necesite.

De entrada, **JIng** es una obra especial que de no haberse publicado en España probablemente habría pasado de largo sin atención por parte del público, pero que de todos modos merece una mención especial. Es un manga que le gusta a la gente por su extraño pero elaborado estilo y por un ingenioso guión bien tramado y socarrón que se ha ganado la admiración de aquellos a los que les gusta el manga y curiosamente, también a los que no se sienten atraídos por el comic japonés.

Dibujado y guionizado por **Yûichi Kumakura**, empezó a publicarse en Japón en el año 1.995 bajo el sello de la colección Bombom comics de Kôdansha. Hace unos meses, concretamente en julio apareció el séptimo de ellos. Y en España por cortesía de Norma Editorial se publica la parte correspondiente al primero de los volúmenes.

Argumento

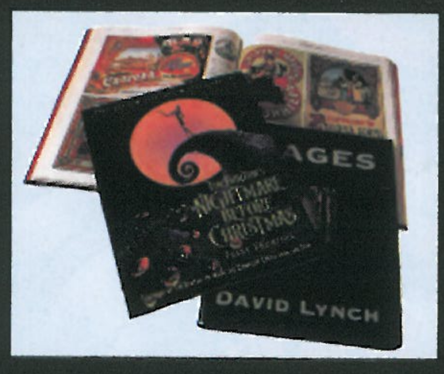
En este manga se cuenta la historia de **Jing**, que fuera de tratarse de un ladrón común y corriente, es capaz de robar todo lo que se le antoje. Es el rey de los ladrones.
La historia se ambienta en un mundo árido y tan esperpéntico como en de la película de animación "Pesadilla antes de navidad". Lleno de pequeños poblados, bribones y ballenas que surcan desiertos de arena atraídas por una zanahoria, como los burros.

Gráficamente...

El estilo del autor se encuentra sensiblemente influído por la anteriormente mencionada "Nightmare before Christmas" en paisajes, personajes e incluso situaciones (entrar a robar en una casa vestido de Santa Claus, por poner un ejemplo). Kumakura está influido, en cierta forma, por el *comic* europeo. El autor cada vez es más suave en la forma de tratar algunos detalles que eran más angulosos en los primeros números y da una visión muy sólida al entorno fantástico del *comic*.



De Jing han aparecido dos números (que recogen el primer volumen de la edición japonesa) publicados por Norma Editorial



Algunas influencias del autor

Sobre el autor

Yûichi Kumakura nació un 5 de mayo y actualmente tiene 27 años. Dejó de estudiar a partir del primer año de secundaria y desde el año 1.994 debutó con un manga titulado **Sokenden**. Desde el 1.995 está publicando "O dorôbo Jing" (El ladrón Jing).
En **Comickers**, una revista mensual especializada en manga y técnicas del *comic*, se le formulaban una serie de preguntas acerca de las páginas en color que incluía en el séptimo de los volúmenes y sobre Jing en sí.

Para esa historia(Tatooed Heart o Shikitai no Shôjo) tenía la idea desde el principio de hacer algo en color. Según Kumakura esa es la primera vez que utiliza el aerógrafo, pero no cree que lo vuelva a utilizar. Y en el caso que se planteara hacer el manga de Jing u otra cosa toda en color, generalmente no reflexionaría demasiado acerca de qué colores podría utilizar, sino que casi los coge del tubo directamente y en algún caso,

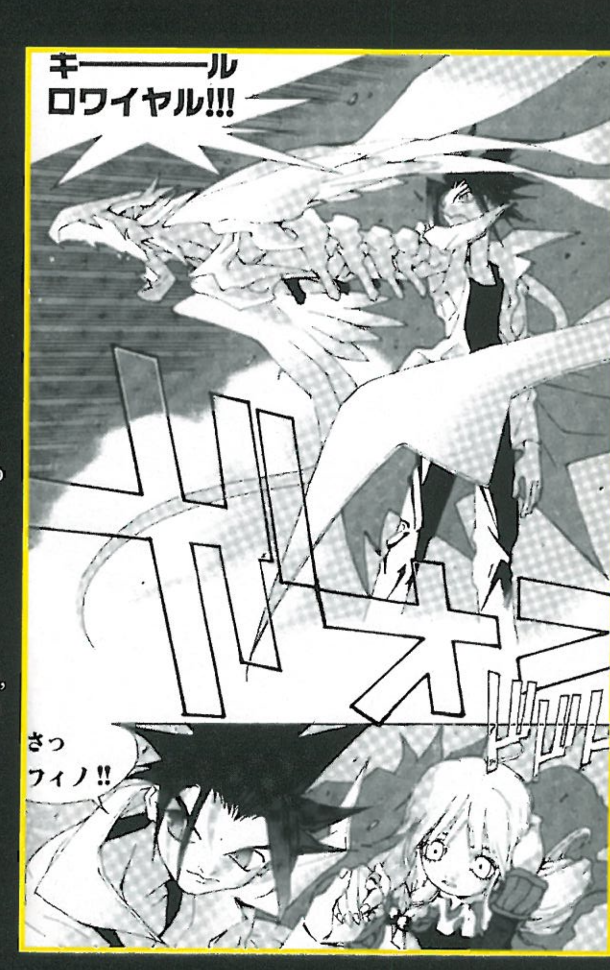






lo planearía más, como sucede en el caso de la ilustración de la portada correspondiente al segundo volumen de Jing.
Las influencias claras que se encuentran en Jing son diversas. Dentro de él hay cosas que recuerdan a Batman, eso sí, en tono de parodia, ya que la película le gustó bastante a Kumakura por lo misterioso y agraciado que quedaba en la oscuridad el personaje. Además, otra de sus influencias es el autor Stanley Kubrick, de quien ha visionado algunas películas que encontró interesantes. Sobre el mundo que envuelve a Jing, el dibujo tiene un peso específico. No se busca en ningún momento la rigidez, sino que procura siempre dibujar de la forma más divertida posible; el suyo es un dibujo en el que pictóricamente es autodidacta, aunque las diferentes técnicas para hacer *comic* las aprendió en una escuela de Bellas Artes. Si no le conocéis, os invitamos a daros un paseo por las páginas de Jing, sean en color, o no.

Bárbara Pesquer




EL
MAGO NEGRO
Studio Kôsen

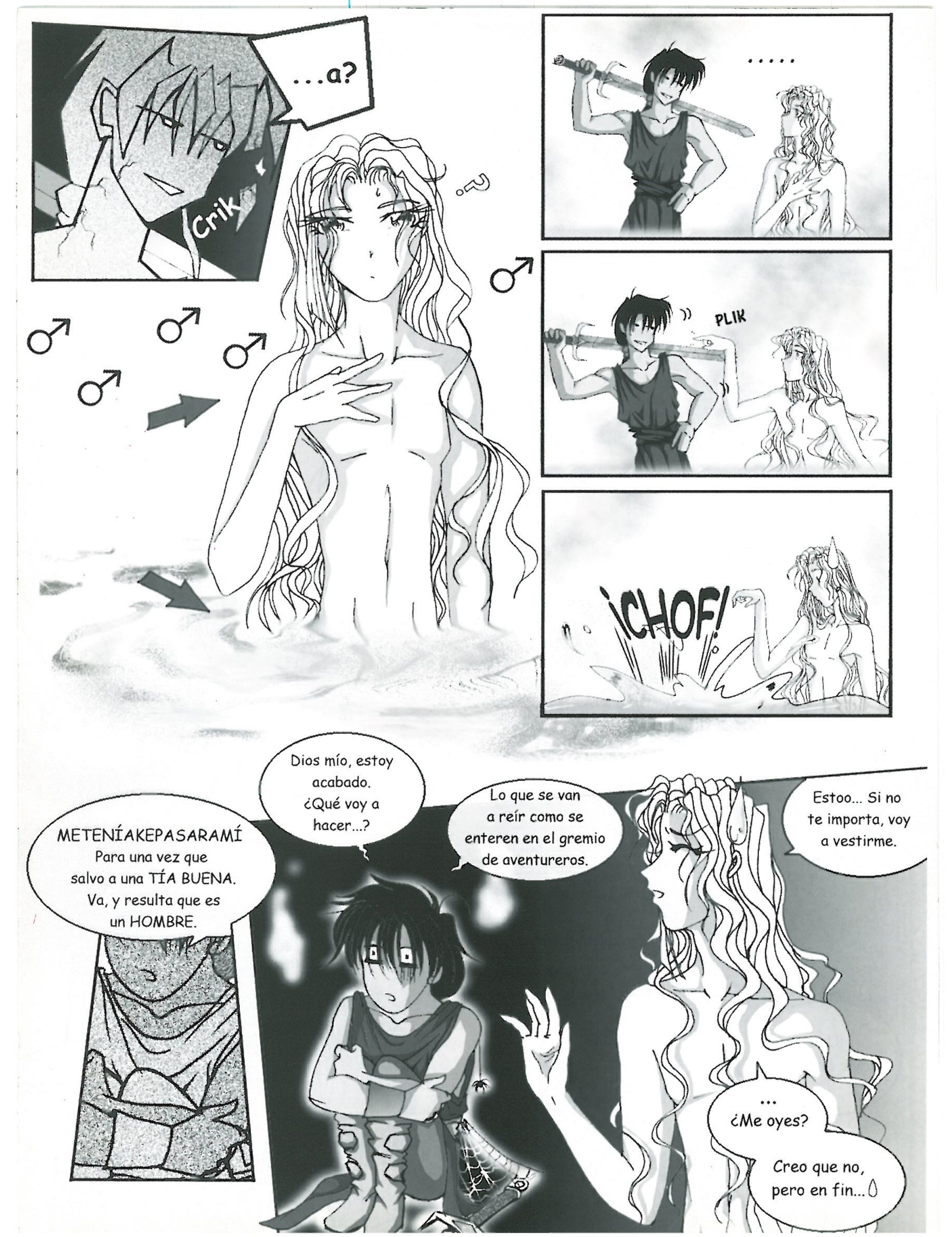

Sí, allí es...
En medio del bosque encontrará la morada del cruel Xeard.
Pero tenga cuidado, señor...
Es un brujo muy poderoso, domina terribles conjuros de magia negra y su maldad es infinita.
Y yo ya no puedo acompañarle más... ¡Que le vaya bieeeeeeeeeen!
ZOOOM!
Me llamo Azel y soy un cazarrecompensas... Aunque más que por dinero me gusta luchar por el bien y la justicia.
¡Ke bonito ma´quedao!
SNIF
Una vez más ...
... Se ha cruzado en mi camino el nombre de un villano...
¡¡¡PREPÁRATE XEARD!!!

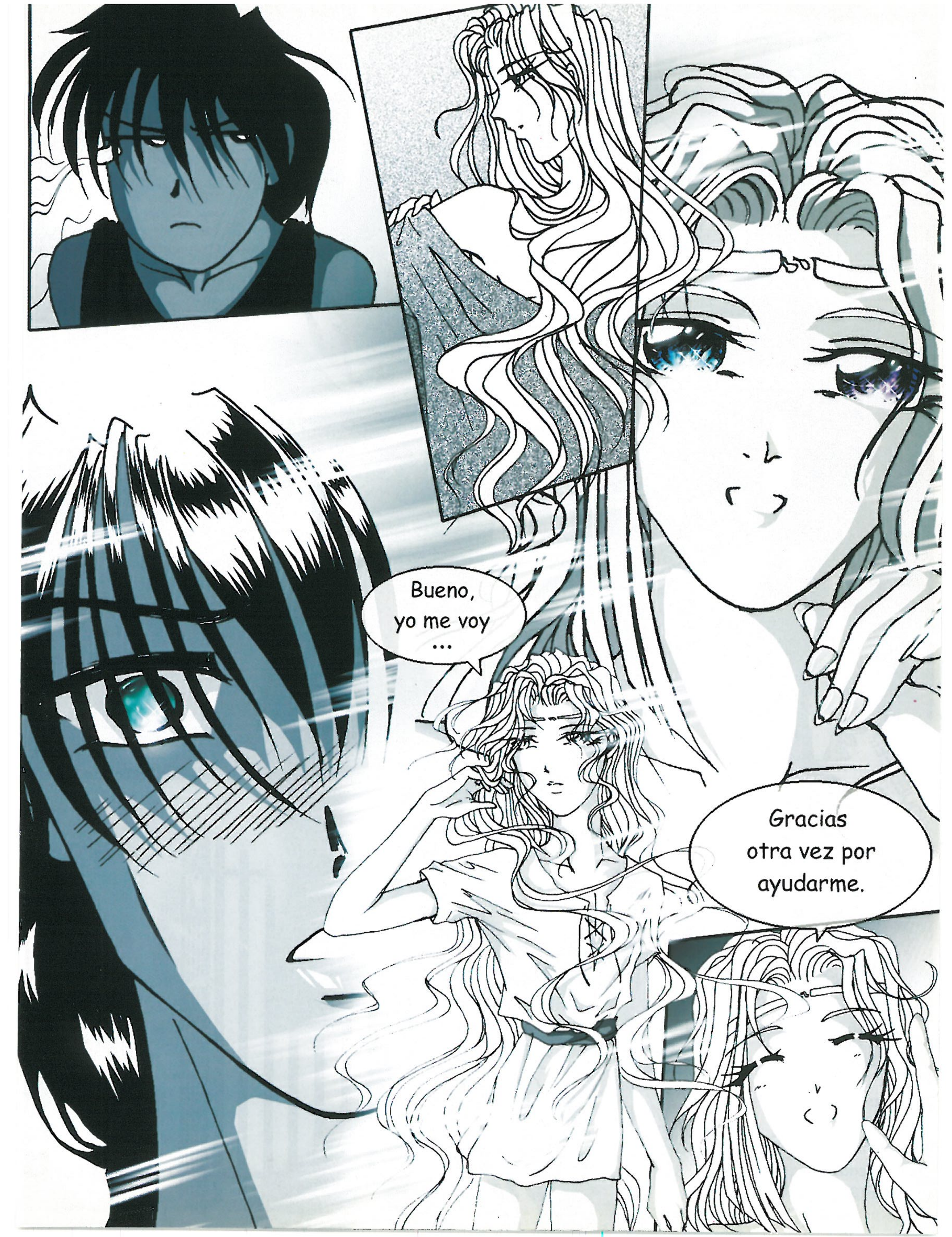

¡AAAAH!
?
¡Oh! ¡Qué culo!
Digoo... ¡Qué horror!
Un bicho enorme
a punto de
merendarse a
una chica.


¿¡Cómo te atreves a atacar a muchachas indefensas!?
¡¡Maldito mounstro!!


¡¡BOLAS DE FUEGO!!

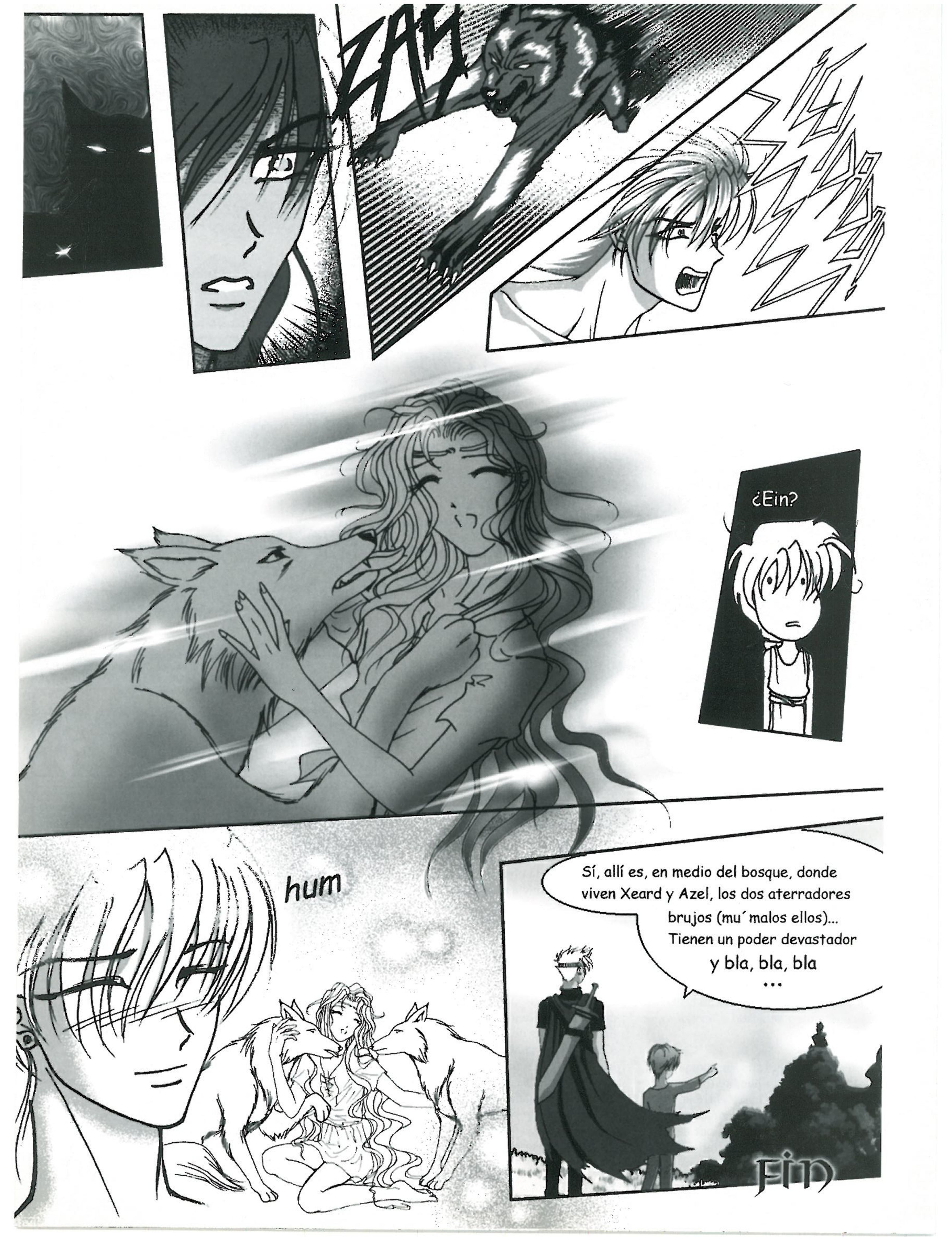

GRRAR
SPLOSH
¡Uf!
¡Vaya, gracias!
¿Estás bien,
precios...


...a?
Crik
¿?
.....
PLIK
¡CHOF!
METENÍAKEPASARAMÍ Para una vez que salvo a una TÍA BUENA. Va, y resulta que es un HOMBRE.
Dios mío, estoy acabado. ¿Qué voy a hacer...?
Lo que se van a reír como se enteren en el gremio de aventureros.
Estoo... Si no te importa, voy a vestirme.
... ¿Me oyes?
Creo que no, pero en fin...


Bueno, yo me voy ...
Gracias otra vez por ayudarme.



Total, por probar...
¡Espera, chico ...!
Será mejor que te acompañe hasta salir del bosque.
Oh, si no hace falta yo...
¿Bromeas ...?
Con la de peligros que hay... Conmigo estarás más seguro.
Pero si yo...
No te preocupes...
No es ninguna molestia.
Vamos, te llevaré hasta tu casa.
Bueno, si tanto te empeñas...
Em... Ya hemos llegado.
¿¡QUEEEEÉ!? ¡Tú!
¡NO PUEDE SER! Tú... ¿No serás el tal... ¿¡XEARD!?
¡NOOOO! ¿Y ahora qué?
Tengo que matarlo.
Tengo que matarlo.
¿Tengo que matarlo?
Pues sí, ese es mi nombre.
(¿Te quedas a cenar♡?)

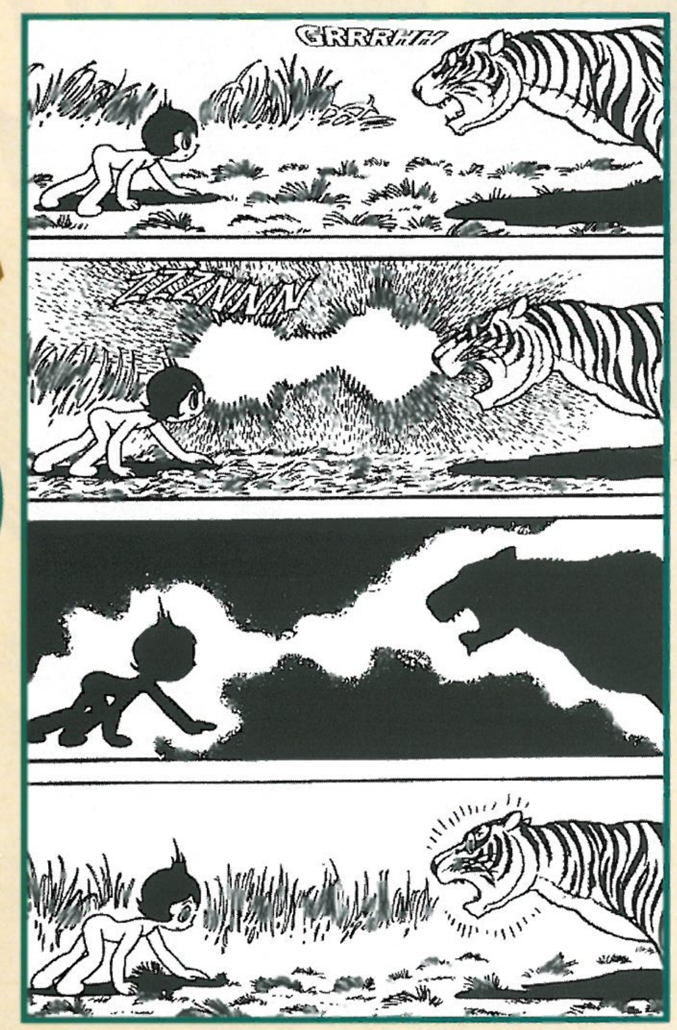

ZAS
¿Ein?
hum
Sí, allí es, en medio del bosque, donde viven Xeard y Azel, los dos aterradores brujos (mu´malos ellos)... Tienen un poder devastador y bla, bla, bla ...
Fin

BUDA

BOUDDHA
ÉDITION FRANÇAISE
OSAMU TEZUKA
Volume 1 : "KAPILAVASTU"



Osamu Tezuka



Recientemente se ha empezado a publicar en Francia, gracias a Tonkam, otra obra de **Osamu Tezuka**: ***Buda***.

A priori, da la impresión de que se trata de la biografía de Buda. Sin embargo y aunque es un tema tratado dentro del manga, lo que pretende la obra es explicar en qué consiste el budismo, la filosofía, las creencias... Para ello, Tezuka recoge algunos cuentos budistas y un poco de la vida de **Siddharta Gautama** y lo junta con una historia de invención propia. El resultado es un manga digno de ser expuesto en un museo (como de hecho lo está, en el museo dedicado a Tezuka...).

Argumento

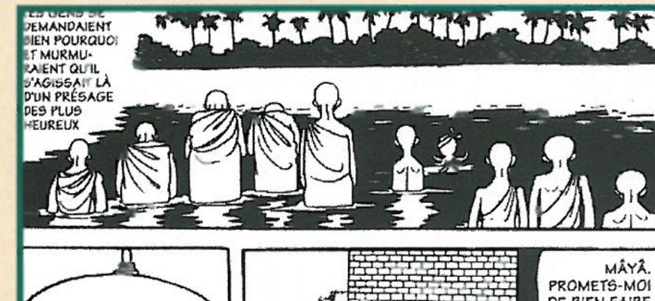
Al principio de la historia, un monje es enviado a buscar "un hombre distinto de los demás". El monje busca entre las distintas clases sociales de la época (muy bien retratadas en la historia, por cierto) y, para su sorpresa, cree encontrarlo en la más baja, los parias, algo que choca mucho al monje, perteneciente a una clase más o menos privilegiada, ya que los parias rara vez son considerados humanos.

Tatta, el hombre diferente, es un mozalbete de unos 7 años que tiene la capacidad de poseer el cuerpo de un animal. También tiene un amigo (antes enemigo), **Chaprah**, un esclavo al que ayuda a huir de unos soldados junto a su madre. Finalmente deben separarse; Chaprah es adoptado por un general al que salva la vida y Tatta, el monje y la madre de Chaprah vagabundean como pueden mientras Chaprah se convierte en soldado a pesar de haber nacido como esclavo (en la antigua India no se podía cambiar de clase social).

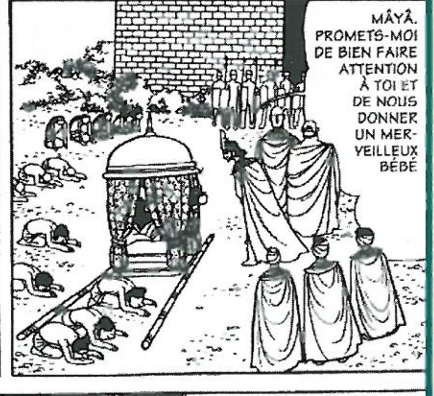
Comentario

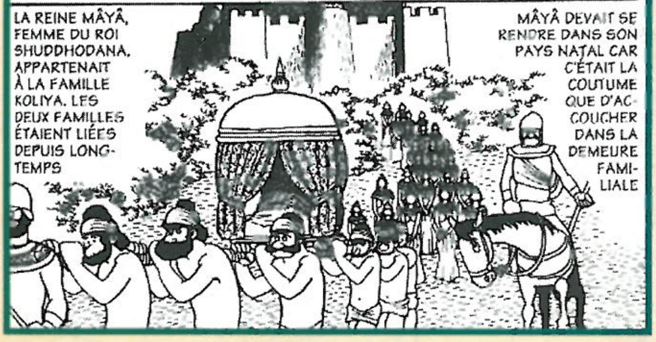
A lo largo de la obra se nos dibujará una sonrisa muy a menudo al ver a personajes que han aparecido en muchas de sus obras como secundarios, entre ellos el Dr. Ochanumizu (Tetsuwan Atom) o el jefe de la policía secreta de Adolf. Tezuka, a lo largo de su vida, dibujó muchos mangas, algunos destinados únicamente a vender (como Jet Mars, un mal remake de Tetsuwan Atom). Sin embargo, también ha dibujado algunos mangas muy personales, en los que cuenta lo que él quiere contar, al igual que lo hace un artista. Buda pertenece a este segundo tipo, los mangas que nos demuestran que la fama de Tezuka no es en vano.

■ **Jorge Orte**









MANGA makers



1.495 Pts.
Ref: CD236

Manga Makers es el lanzamiento más esperado por los amantes del manga.

La recopilación más completa de trabajos de los mejores autores: Shirow, Rumiko, Ghibli, Sonoda, Akemi, Clamp, Katsura y Gainax que exhiben sus mejores obras en este CD-ROM, que incluye un sinfín de material para que disfrutes sin límites. Además, la información más completa sobre estos autores, con todos los detalles de interés para que conozcas su vida, sus obras, sus gustos y su forma de trabajar.

Manga Makers contiene vídeos y dibujos de la obra de cada autor, así como bocetos y otras curiosidades. También incluye archivos de audio extraídos de las mejores películas y series, para que disfrutes totalmente de la atmósfera mangamaníaca.

Tanto si eres todo un manga-adicto como si todo esto te suena un poco a chino, encontrarás en Manga Makers la guía indispensable para saber quién es quién en el universo manga.

¡Y también incluye el Opening Dragon Ball Z USA y el increíble vídeoclip anime de Two Mix!

HENTAI



Ref: CE1020-3.495 pts.
La Blue Girl. Vol. 1: Episodios 1 y 2 de la popular serie manga erótica La Blue Girl. A Miko Mido, una jóven ninja, se le ha confiado la empresa de asegurarse de que Shikima, un personaje hambriento de sexo, no cause mas problemas. Grandes dosis de violencia y sexo con la magia de los dibujos manga japoneses. Japonés con subtítulos en Inglés.



Ref: CE1027-2.995 pts.
Adventure Kid. Vol. 1: Nueva serie manga erótica que narra las increíbles aventuras por las que tienen que pasar los jóvenes estudiantes Norikazu y su novia Midori, los cuales viven en un loco e informatizado mundo. Noirkazu revela un código que activa el espíritu del creador de la Guerra Mundial, el cruel Masago, y se introducen en un mundo irreal, de horror, de pesadilla.



Ref: CE880-3.495 pts.
Plaisir Mangas Vol. 2 ofrece tres nuevos temas relacionados con el sexo: el placer, el dolor y los monstruos, una vez seleccionado la opción deseada el programa presenta 5 botones, uno por cada secuencia de video relacionada con el tema elegido. Los videos son directos, sin "tiempos muertos" y totalmente SIN CENSURAR. Para Windows o Macintosh.



Ref: CE858-2.995 pts.
Mission Extreme: Kate Kurtis representa a la armada del Universo, es policia, tiene 19 años, sus medidas son 88-58-90, su pelo es rubio natural y es muy sexy y sensual. Su primera misión es la de esclarecer los hechos que suceden en el lejano planeta DONIC, dónde multitud de jóvenes mujeres son violadas. El comandante Jones que dirige las operaciones la ha escogido por dos razones.



Ref: CE1072-4.995 pts.
Manga Dreams: Fabuloso pack de 4 CDs con más de 2.500 Mbytes dedicados integramente al mundo del Manga Hardcore. Incluye más de 6.000 imágenes de alta calidad sobre el placer, el dolor, sumisión, fumillación, violencia, docilidad, monstruos,... Granes dosis de sexo y violencia con la magia de los dibujos manga. Imprescindible para los amantes del genero.



Visítanos en SIMO98
Pabellón 6 Stand 6074

ROM WARE
Apartado 851 - 37080 Salamanca
Tel: 902 194 194
Fax: 923 373 332
www.office2000.es

☒ Suscripción GRATUITA a la publicación ROM WARE
NO es necesario hacer ningún pedido

Enviar a: OFFICE 2000 - Apartado 851 - 37080 Salamanca
Tel: 902 194 194

DOKAN 11/98

Nombre:
Dirección:
C.P. - Localidad - Provincia:
Teléfono: N.I.F.:

Envíen los artículos que indico a continuación:

☐ Recepción por Agencia (+1200 pts. g.envío) SEUR 24 Horas
☐ Recepción por Correos (+450 pts. g.envío)
☐ Cargo a mi tarjeta: ☐ VISA Classic ☐ MasterCard ☐ tarjeta 6000

Fecha Caducidad: Firma:

IVA incluido

KajiKa

La nueva historia de Akira Toriyama







鳥山明



Pese a que la última obra de **Toriyama**, **Capsel Man**, tuvo un fracaso algo sonado, fuera de desanimarse, el maestro Tori vuelve a la carga con un nuevo manga: **Kajika**, que tuvo su aparición en el número 33 de la Shonen Jump. En este número Shueisha celebraba el treinta aniversario de este *magazine* y de momento allí sigue serializándose.

Argumento

La historia narra las aventuras un ultra-vitaminado y vital muchacho llamado **Kajika**. De este despreocupado chaval, sabemos que en el pasado mató a un zorro (que en la mitología japonesa tiene muy diversas connotaciones) y justo antes de morir, el cuerpo de este animal sagrado se divide en dos partes, quedando parte de su cuerpo fusionado con el de Kajika y su espíritu como una pequeña nube que constantemente acompaña a Kajika vaya donde vaya. Desde aquél momento empiezan los problemas de Kajika. Ahora tiene una cola de zorro y unas capacidades muy fuera de lo común en fuerza y velocidad. Tan sólo volverá a ser humano y el zorro a recuperar su cuerpo en el caso en que ayude a mil animales como un castigo de Dios por su crueldad.

La historia empieza justo en el punto en el que a Kajika no le quedan más que diez animales a los que ayudar para recuperar su cuerpo originario.

Es entonces cuando se encuentra con una astuta y joven ladronzuela, a la que una banda de criminales no deja tranquila y la ayudará como si fuera un animal más. Pero fuera de quitarle de encima a los tipos de la banda, insistirá en acompañarla. Algo que sinceramente no le hace mucha gracia al zorro, de lo más egoísta, que si por algo le acompaña es para ir espabilándolo y así recuperar su estado original cuanto antes.

Haya, que así se llama la chica, con un transporte motorizado bastante lento que no llega ni a una séptima parte de la velocidad de Kajika, se dirige a la isla de RonRon. En ese lugar piensa llevar un huevo de dragón del tamaño de un puño para que allí nazca el animal; Haya siempre lleva ese huevo colgado al cuello.

Este huevo también es codiciado por la banda de un mafioso amanerado llamado **Gibachi** , que muestra cierta obstinación en obtenerlo. Y es que cuenta una leyenda que aquél que bebe la sangre de la cría de un dragón logrará una fortaleza que no será superada en ningún caso. Y fuera de darse por vencido por la oportuna aparición de Kajika, utilizará todos los medios que están a su alcance contratando a **Isaza**, un asesino profesional, para que le quite a Kajika del medio.

Comentario

En esta nueva obra, encontramos algunos rasgos comunes con **Dragon Ball**, ya que se trata de una historia de acción y aventuras con un marco legendario de fondo y personajes que en su concepción recuerdan bastante a algunos caracteres anteriores como el General Silver-Isaza o una Haya que en suspicacia y carácter tiene un cierto parecido con aquella Bulma que Gokû encontró por primera vez. Pero pese a estos elementos comunes recordemos que la sombra que se ha hecho a Toriyama por la prolongación (para algunos excesiva) que se hizo de Dragon Ball, es un autor con una gran maestría para las historias cortas y el humor absurdo que maneja maravillosamente en el **Dr. Slump**. Así pues, sólo la progresión del guión nos dirá si realmente desarrolla al máximo sus posibilidades o si se convierte en una historia meramente comercial.

Bárbara Pesquer





Páginas en color aparecidas en la Shonen Jump n.º 33 del presente año



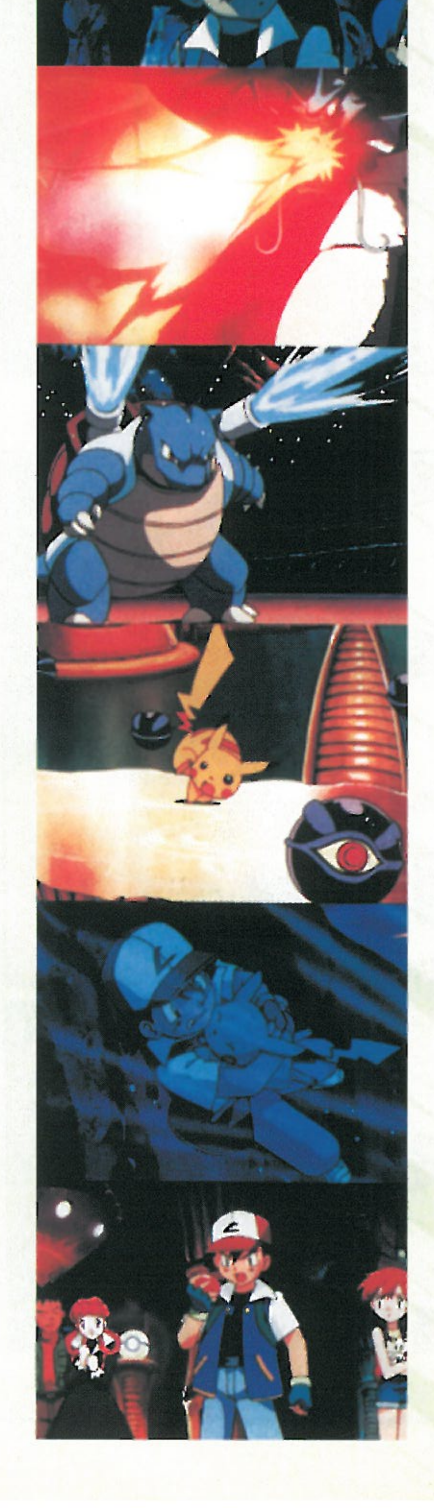
Aunque la principal causa por la que conocemos a este ser fue una difusión negativa, son pocos los que no hayan visto siquiera una vez la imagen de este encantador monstruo. De hecho es el protagonista de **Pocket Monster**, una serie de televisión concebida para los más pequeños al estilo de **Muka Muka Paradise** de Igarashi, que empezó a emitirse en abril del 97.
En Japón se le ha dado un tremendo impulso a esta serie y tras una larga temporada, en la que se han emitido treinta y nueve episodios, ha habido una lapsus de tiempo en que se dejó de emitir, pero no nos dejaban solos. Conjuntamente se estrenaban el dieciocho de julio dos largometrajes de este universo infestado de Pocket Monster.

Las películas: Argumento

En la primera de las películas participan personajes humanos (los tres amigos de Pikachu) y fantásticos, que son los auténticos protagonistas: los monstruos. El título de esta película es: **Myutsû no gyakushû** o lo que es lo mismo, "El contraataque de Myutsû".
En la tierra de los **Pokemon** (Pocket Monster) existe un fantasma llamado Myu que tiene la capacidad de aprender cualquier habilidad y junto a Myutsû (un pokemon legendario que fue creado por los humanos, del que se dice que es el más fuerte) desafían a los *pokemon*. Para hacer frente a esta amenaza, Satoshi y sus amigos (Kasumi y Takeshi) ayudarán a los *pokemon* a entrenarse para hacer frente al reto, que tendrá lugar en una isla.

La segunda película lleva el título de **Pikachu no natsuyasumi**, es decir, las vacaciones de verano de Pikachu. Aún más dirigida a un público infantil, en esta encantadora producción no encontramos mas que a esas pequeñas y encantadoras criaturas, recuerdo claro de las *Kaiju eiga* con monstruos que claramente evocan a Gamera o a Mothra. Como ya habíamos visto en **Pokemon Hyôryôki** , la serie de televisión que recoge dieciséis episodios, en todo el metraje campan a sus anchas y únicamente en las últimas escenas aparecen Satoshi y compañía. La acción se desarrolla en la isla Pokemon, donde tienen ocasión de encontrarse y divertirse estas criaturas. La particularidad de esta película radica en que la cuenta una narradora y los monstruos se comunican por medio de gestos y alguna escasa palabra de Pikachu.
Especialmente encontraremos a: **Pikachu**, un monstruo amable que desprende unos rayos de luz. **Gamex**, un pokemon acuático que tiene el aspecto de Gamera en sus últimas producciones y es muy fuerte. **Fushigidane**, con una especie de flor a la espalda y su piel moteada. **Godak**, una especie de pato y por último **Togepî** una estrella metida en un huevo capaz de desprender rayos como Pikachu.





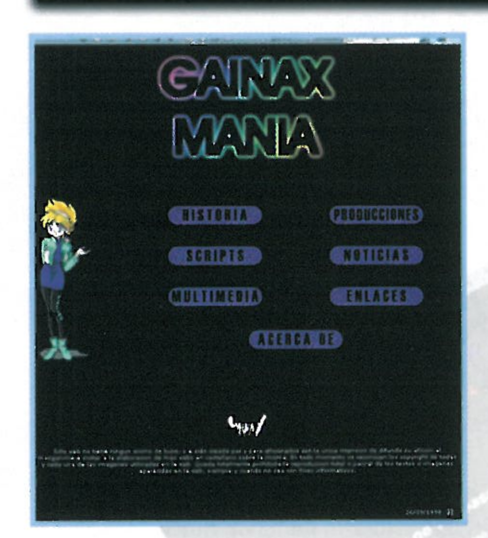


Staff

En cuanto a esta producción de Machi Tashiri, el diseño de los personajes y la dirección de la animación es de Sayuri Kazuishi en ambos casos. Es especialmente remarcable que en la segunda película se tiene la colaboración de Hideki Sonoda, al que habíamos visto en producciones como Chôon Senshi Borgman, Tetsujin28FX, Kidô Senshi V Gundam o Rai.

■ **Bárbara Pesquer**

GAINAX MANIA



Internet es un "lugar" extraño. Podemos encontrar fácilmente páginas que describen con todo lujo de detalles las costumbres reproductoras del centollo ibérico, pero apenas si encontramos dos páginas de uno de los mejores estudios japoneses de animación: **Gainax**.

Pues bien, la web que nos ocupa, **Gainax Mania**, no es más que el intento de cambiar eso; y de además, hacerlo en castellano (porque aunque no lo he dicho, se sobreentiende que esas dos páginas que menciono en el párrafo anterior están en inglés o japonés).

Pero bueno, veamos ya qué nos ofrece esta web. En la pagina principal encontraremos, cómo no, un índice de contenidos: Historia, Producciones, *Scripts*, Notícias, Multimedia y Enlaces –no podía faltar-. El diseño es sencillo y se agradece que esté poco sobrecargado ya que eso facilita enormemente la navegación. Además, nos sorprende desde la primera página al contar con unas palabras en exclusiva de **Takeda Yasuhiro** (el *General Manager* de **Gainax**) dirigiéndose a los otakus españoles.

Historia

En esta sección encontramos comentados todos los sucesos que han acontecido a Gainax; su fundación, el por qué de su nombre, sus miembros.... Cabe hacer una mención especial a algunas imágenes inéditas como el logotipo de Daicon Films.

Producciones

Aquí encontramos otro índice, esta vez de las producciones de Gainax: **Honneamise no Tsubasa**, **Gunbuster**, **Nadia**, **Otaku no Video**, **Evangelion**, o de la novísima **Kareshi Kanojo no Jijoo**. Al pinchar sobre una, accederemos a una gran cantidad de información del anime que hayamos seleccionado; comentarios, guías de personajes, BSO, *staff*, etc. No os perdáis "**Las Clases de Ciencia de Gunbuster**" o el "**Red Cross Book**" ambos traducidos al castellano. Y no sólo de anime vive el otaku; aquí también encontraremos un repaso a las producciones multimedia de Gainax como los cd-roms temáticos.

Scripts

Los guiones (la mayoría de ellos traducidos al castellano) de todos y cada uno de los animes de Gainax. Los hay tan curiosos como el de "**director cut**" de Honneamise no Tsubasa.

Noticias

Esta sección se actualiza de forma constante y contiene todas las notícias relacionadas, claro está, con Gainax, ya sea en Japón, en los EEUU o en España. Algunas incluso en primicia, como es el posible cese de la publicación del manga de Evangelion en Japón.



Kareshi Kanojo no Jijoo

Multimedia

¿Buscáis mp3s, temas de escritorio, iconos, programas, juegos o cualquier cosa por el estilo de alguno de los animes de Gainax? Pues aquí los tenéis todos. Vigilad la factura telefónica. ;-)

Por último, cabe decir que los creadores de esta página web (entre los que me incluyo) pertenecen a la **ML GAINAX**, de donde surgió el proyecto, y de la que encontraréis un articulo en esta misma página. Ya sabéis, no dejéis de visitarla.

Miguel Michan "EM3"

URL

http://www.GainaxMania.base.org

ML GAINAX

Fue a principios de Febrero de este año cuando creé la **Mailing List de Evangelion**. Lo que me impulsó a hacerlo fue sencillamente la completa carencia de la misma. Me parecía incomprensible que una serie con tantos adeptos como es *Evangelion* y que se encontraba en pleno apogeo no dispusiese de un lugar donde charlar.

Anteriormente me había subscrito a la **Mailing List Manga**, la **MLM**, y no había día que no soltase algún comentario al respecto de la serie. Pero la *MLM* es una lista de Manga en general, no de una única serie, de modo que las parrafadas que nos pegábamos algunos día tras día sobre *Evangelion* empezaban a estar un poco "fuera de lugar". De modo que por propia voluntad decidí moderarme en la *MLM* y crear la **ML EVA**.

El asunto contó desde un principio con mucho mas éxito del que yo esperaba y a los pocos meses de vida el número de miembros había aumentado de forma tan alarmante que el mantener la ML en funcionamiento era un auténtico suplicio para mí, ya que la administraba de forma manual.

Explicaré para los inexpertos en la materia (ninguno nacimos sabiendo), que el funcionamiento de una *mailing list* se basa en que todos los miembros mandan sus mensajes a la persona que la administra, y este los reenvía a todos. De esta forma, si "Juan" manda un mensaje al administrador, absolutamente todos los demás miembros, lo recibirán. Cuando cada día tienes que reenviar a todos los miembros dos o tres mensajes no hay problema; pero cuando no son dos, sino veinte, la cosa se pone "chunga".

De forma paralela y por petición popular, la *ML EVA* se convirtió en la **ML GAINAX**, para ampliar el número de temas de discusión, y todo sea dicho, el número de miembros. En ese momento fue cuando recurrí a un servidor de mailing list para que este, de forma automática se ocupase del "trabajo sucio", dejándome a mí como mero "*guardián*".

Hoy ya somos más de un centenar de aficionados los que estamos suscritos a la *ML GAINAX* y el volumen de mensajes que de forma diaria son enviados tampoco se queda atrás. Muchos hemos hecho grandes amigos/as y el ambiente que se respira es inmejorable.

Así que ya sabéis, si lo vuestro es *Gainax* o alguna de sus obras visitad la página web : **http://www.mlgainax.base.org** y seguid las instrucciones que allí se detallan; también podéis mandar un mensaje a **em3@mailcity.com**, indicando en el asunto del mensaje la palabra "suscripción"..

Miguel Michan "EM3"



GIRLFRIEND

"NOVIA DE ACERO"

Ya comentamos brevemente este juego en el número uno de *Dokan* y ahora que hemos podido verlo con más detenimiento, podemos ofrecer un artículo con detalles argumentales.

Girlfriend of Steel es un juego de **Evangelion** producido por **Gainax** para todas las plataformas para las que acostumbra a programar (*PC, MAC, PLAYSTATION y SATURN*) que salió a la venta en Febrero de este año a un precio de 14.800 yenes (versiones para ordenadores personales) y 6.800 yenes (versiones para consola). Es una historia paralela al argumento de la serie que se podría situar cronológicamente entre los episodios 10 y 16 de la serie; es decir, después de la llegada de Asuka a NERV pero antes de que Tôji pilote el EVA-03.



Argumento

La historia comienza mientras **Shinji** escucha música en su S-DAT (el *walkman* que lleva a todas partes) ; **Asuka** se pega una ducha. De repente, en la ciudad, un misterioso objeto ataca causando pánico. Nuestros dos protagonistas salen corriendo al balcón (por cierto, ¿he dicho que Asuka se estaba duchando?... pues ella sale al balcón DESNUDA). Ikari parece más sorprendido por Asuka que por los edificios que arden en la ciudad... pero, ¿acaso le podemos reprochar eso? Por supuesto, la piloto del EVA-02 no opina igual que nosotros y le propina una buena patada en la cara al chaval.
A la mañana siguiente, Shinji, **Rei** y Asuka se dirigen a la escuela, mientras esta última les cuenta el rumor de que una nueva chica se ha incorporado a la clase. Rei hace oídos sordos, como siempre, y Shinji tampoco muestra mucho interés. Llegan a la clase y el profesor presenta a **Mana Kirishima**, la nueva alumna; esta se sienta junto a Shinji.
Desde el principio, Mana se pega mucho a Shinji comportándose como si fuesen novios. Asuka se pone tremendamente celosa, hasta el punto de destrozar el S-DAT de Ikari en mitad de una discusión. Ella está convencida de que Mana esconde algo, pero Ikari la ignora.
Shinji está hecho un lío y pide consejo a **Kaji**; este le recomienda que simplemente sea honesto con sus sentimientos. Después de esto Shinji y Mana tienen su primera cita.
Mientras, Asuka, que se sale de sus cabales, busca por todas partes evidencias que demuestren que Mana es una espía que intenta engañar a Shinji para sacarlo de NERV. No está teniendo mucho éxito en su investigación, pero de repente, su suerte cambia. Un extraño robot se estrella en las cercanías del monte Fuji y NERV acude a examinar el suceso. Entre los restos logran rescatar al piloto, un niño de 14 años gravemente herido que resulta ser amigo de Mana.
Shinji, Mana, Asuka y Rei van al hospital, pero el misterioso chico ha desaparecido y unos hombres vestidos de negro intentan acabar con ellos. Sin embargo, gracias a la ayuda de **Misato**, logran huir .
Ya son demasiados hechos extraños y piden explicaciones a Mana, ya que ella parece ser el centro de todo lo sucedido. Esta les cuenta toda la verdad: ella, **Keita** (el chico del accidente) y **Musashi** (otro chico, en paradero desconocido) formaban parte de un proyecto militar secreto cuyo objetivo era crear robots similares a los EVAs. En efecto, Mana era una espía que debía conseguir información acerca del sistema de pilotaje de los EVAs. Ellos tres estaban obligados a pilotar esos robots y lo odiaban, por lo que

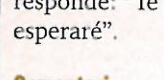


OF STEEL

Musashi y Keita decidieron huir ayudándose con dichos robots. En la huida, uno de los robots se estrelló y el piloto fue "rescatado" por los militares.
Tras esto Misato trata de proteger a Mana escondiéndola en la central de NERV, pero **Gendô Ikari**, tan fino como siempre, se la entrega a los militares. Al margen de esto, Shinji, Touji y Kensuke van a buscarla por su cuenta y la encuentran encarcelada, como cebo de los militares para Musashi. El cebo funciona, pero la trampa no. El robot de Musashi es demasiado poderoso como para



que los militares, con sus armas, puedan hacer algo, de forma que terminan acudiendo a NERV.
Por desgracia para estos, Shinji se niega a desplegar toda la fuerza del EVA-01 por miedo a dañar a Mana. Los militares, en vista de cómo se desarrolla el combate, deciden lanzar una bomba N2. Gendo ordena a los *childrens* que salgan de ahí, pero Shinji desobedece y saliendo de su EVA se dirige al robot "enemigo". Musashi y Mana salen también, y esta última le dice a Shinji que lo ama pero que no puede dejar morir a su amigo. Antes de que la bomba estalle, Asuka empuja dentro del EVA-02 a Shinji para salvarle.
Una vez a salvo, salen para ver qué ha sucedido, pero tras buscar durante todo el día, lo único que encuentran es el robot derretido. Ni rastro de Mana ni Musashi. Shinji acepta que Mana se ha ido... para siempre.
En este punto, parten tres finales distintos... ¿os los cuento? Naaaaa.... glups ¿Por qué me miráis todos así? Socoorrooooo!! Bueno, está bien, contaré al menos el que se supone que es el más feliz: Shinji encuentra a Mana en el hospital; ella debe desaparecer con otra identidad para estar a salvo y le dice que algún día regresará para verle. Shinji le responde: "Te esperaré".





Comentario

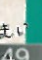
¿Qué os ha parecido? Bien, como veis, la historia tiene jugo, ya que profundiza en las relaciones sentimentales de los protagonistas a lo largo de los 4 CDs del "juego", entre comillas porque más que juego... Podríamos decir que se trata de una película con pequeños momentos de interacción, centrándose sobre todo al final de la historia. Estas interacciones se realizan por medio de diversos menús que van apareciendo en función de la opción que seleccionemos. Sin embargo, como digo, sólo al final de la historia alteraremos de forma palpable el desarrollo de la misma.
Los personajes nuevos como Mana Kirishima son verdaderamente fabulosos. Es más, es una pena que no podamos verla en la serie, ya que sin duda se convertiría en la favorita de las hordas de fans de **Evangelion**.
Además, si os fijáis, su diseño es muy similar al de Rei, pero con una personalidad mucho más abierta, aunque también tiene ese toque misterioso tan presente en el personaje de Rei Ayanami. Los otros dos, Keita y Musashi Lee también tienen miga, sobre todo Musashi que según mi criterio es uno de los mejores diseños masculinos que ha hecho **Sadamoto**, con perdón de **Kaworu**.
Con todo lo dicho sólo me resta mencionar parte del *staff* del juego, envidiable tratándose de un videojuego y no de una película de animación. El guión y la dirección corresponden a Ritsuro Hashimoto; el diseño de los nuevos personajes a **Yoshiyuki Sadamoto**; los nuevos diseños mecánicos los ha realizado Ikuto Yamashita. Por último he de destacar que todos los textos del juego están doblados al japonés por los mismos actores de doblaje de la serie y que Megumi Hayashibara (Rei) es la encargada de poner voz también a uno de los nuevos personajes, como no, al de Mana Kirishima.

Miguel Michán "EM3"

Requerimientos (versión PC):
CPU: *Pentium 133MHz o superior*
Memoria: *16MB mínimo, 32 recomendado*
CD-ROM: *4x mínimo, 8x o superior recomendado*
Espacio de Disco Duro: *80 MB recomendado*







Rastreando por la red se puede encontrar mucha información, tanta, que es difícil dar siempre con lo que uno quiere a la primera. Este es el caso de la presente edición de Ot@kunet, donde en busca de información sobre Mononoke Hime, se encontraron muchos webs que por supuesto contenían información sobre la serie, pero que al explorarlos detenidamente –quitando parte de las urls, buscando la página de inicio o el web del servidor- no ofrecían lo que supuestamente anunciaban. Al igual que las personas, cada web que rastreamos y analizamos se puede llamar de la misma forma, pero como siempre, el contenido es lo que cuenta y el aspecto exterior nunca es igual.
Cambiando de tema, algunos me habéis preguntado en qué me basaba para hacer las medias de la puntuación de los webs porque a veces no coincidían. Al realizar la media - al igual que los profesores- se tienen en cuenta otros factores que no se mencionan, como es el caso de la velocidad; un web no corre igual sobre un servidor gratuito que en uno privado. Tampoco hay que olvidar el tema que se esté tratando en el web. No es lo mismo hablar de una serie de éxito como Ranma que tiene cientos de webs donde se puede conseguir información rápidamente, que hablar sobre una serie desconocida que no tiene tantos adeptos ni webs a las que dirigirse. Aclarado esto, os espero hasta el próximo número donde tendrán cabida los e-mail que nos habéis enviado sobre el Otaku Top Web, la sección de Irc para contactar con quienes compartan vuestras aficiones y todo aquello que tenga que ver con Internet.

Para participar en esta sección, puedes enviar un e-mail a: jeled@iname.com



WEBS DEL MES

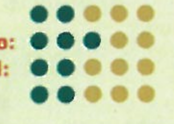
Cafe Leclaire: Anime and Manga Club



URL
http://www.yoshi.webvis.net/leClaire/

Aquí encontraréis notícias, reportajes (sobre Mononoke Hime), artículos sobre los ídolos virtuales japoneses y sobre lo que se debe saber sobre anime incluyendo FAQs (listados de Frequent Asked Questions, o sea "las preguntas más frecuentemente formuladas") acerca de los siguientes temas: "Qué es el anime", "Subtítulos y doblajes" y "Lo cierto o incierto de la violencia y el sexo en el manga". Se realiza un análisis de videojuegos como el "Neon Genesis Evangelion: Iron Maiden" para Windows 95 (4CD's) en su versión China o "Irodori No Lovesong" un juego para Sega Saturn de 2CD's producido por Konami. También disponéis de un forum de opinión donde se pueden tratar temas generales sobre el anime y el manga, rumores, videojuegos, compra-venta de material y exponer vuestras propuestas en el tablón de anuncios.

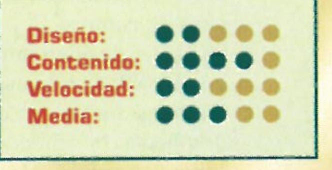
Diseño:
Contenido:
Velocidad:
Media:



Mihori Yasuhide's Mononoke Hime Page



Página de origen japonés de obligada visita donde encontrarás información sobre La Princesa Mononoke en inglés /japonés. Artículos, opiniones, comentarios, reportajes que relatan el día de la presentación de Mononoke Hime, información sobre la subtitulación, etc... Cabe destacar la labor del autor del web al representar los lugares de acción de la película Mononoke Hime en varias secciones mostrándolos en un mapa de Japón y provincias con imágenes de los parajes reales en los que se basó Miyazaki en la realización del film, todos con su respectiva información. También se incluyen artículos de periódicos y revistas, ilustraciones del autor del web, foros de discusión (sólo en japonés) y chat (en japonés también).



URL
http://www.asahi-net.or.jp/~hn'y-mur/mononoke/

Ultimate Animanga Archive



Si eres de esos que coleccionan imágenes sobre sus series favoritas, en Ultimate Animanga Archive encontrarás uno de los mayores websites dedicados a ofrecértelas. Tienes un total de 151 series para elegir, eso sin contar las ilustraciones que se incluyen del mismo autor aunque correspondan a otros trabajos de éste. Cada serie, como por ejemplo en el caso de Slayers, puede disponer de más de 25 apartados donde puedes bajarte imágenes ya sean de la serie, del manga o ilustraciones varias. Cada apartado dispone de un total de 16 imágenes desde los 8kb a más del medio mega en formado comprimido jpg. Algunas series disponen de información adicional y web dedicado. Otra opción que nos ofrece el web es poder ver las imágenes una a una de forma automática. También disponemos de midis y del Ultimate Chat (que a la hora de analizarlo iba lentísimo) para charlar con los visitantes del web.

Diseño:
Contenido:
Velocidad:
Media:

URL
http://the.animearchive.org/

WEBS BREVES

Mononoke Hime / Princess Mononoke



Información y nada más que información es lo que podéis encontrar en este magnífico web. ¿Quieres saber cuantos cels se utilizaron en Mononoke Hime? ¿Cuántos billones costó su realización? ¿Quieres conocer las últimas noticias? Ni qué decir tiene que en la sección de CD's tendrás a tu disposición toda la información necesaria sobre estos, con las letras de las canciones en japonés e inglés e incluso podrás leer un artículo sobre su realización. Como no podía ser de otra manera, existen apartados dedicados a narrarnos la historia de Mononoke Hime, sus personajes, comentarios, 9 artículos recogidos de los medios más importantes, las preguntas y respuestas más importantes y una buena cantidad de links.

Diseño:
Contenido:
Velocidad:
Media:

URL
www.helsinki.fi/~stvirtan/mh/

WEBS PERSONALES

SHARACAM

URL: http://www.fredart.com/sarahcam/index.html

En este número he visto oportuno (para los cotillas ;-) incluir un web donde podáis ver cómo vive una pareja de "otakus" con sus dos gatos en tiempo real. Ellos viven en Michigan (USA) y comparten una gran afición por el manga, el anime y creo que por Expediente X, si no, fijaros en el póster del salón.

Diseño:
Contenido:
Velocidad:
Media:



IRC

¿Te gustaría convertirte en un personaje de cómic? Los que hayáis instalado por completo el Internet Explorer 4 de Microsoft, habréis visto un programa llamado Microsoft Chat cuya función es chatear con otras personas como si estuviéramos dentro de un cómic y que resulta de lo más divertido. Si no tenéis el programa, os lo podéis bajar en: www.microsoft.com/spain/ie/comichat/. Una vez dentro de Comic Chat, lo primero es configurar vuestras características: personajes que vais a ser –hay doce disponibles: aliens, un hombre con una bolsa en la cabeza, un cerdo, una mujer, un hombre, etc...-, vuestros datos y el escenario donde queréis que se desarrolle la acción. A la hora de conectarse podéis utilizar los servidores que vienen por defecto si queréis conversar con gente que también esté conectada con el Comic Chat o podéis poner cualquier servidor, con el inconveniente de que quien no utilice el Comic Chat verá unos extraños caracteres que representan nuestras expresiones. Con Comic Chat podéis iros olvidando de los smileys, aquí podemos expresarnos con gestos y movimientos, con actitudes pasivas, alegres o violentas. También puedes expresar susurros y pensamientos que irán apareciendo en las viñetas. Como buen programa de chat, este dispone de otras características como: hablar en modo texto, obtener información sobre un usuario, ignorarle, enviar archivos o e-mails, etc...

MAILING LIST

Akane Tendo's Ranma ½ Mailing List

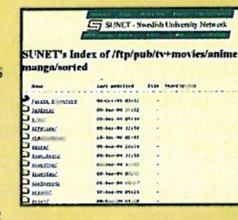
Lista de correo donde podrás discutir cualquier tema relacionado con Ranma ½. Para suscribirte deberás dirigirte a Coollist (www.coollist.com) y suscribirte a la lista con el encabezado clave "akanetendo" y con vuestra dirección e-mail. Hablando de Coollist, este *site* os permite crear vuestras propias listas de correo de forma totalmente gratuita. Puedes añadir y quitar usuarios, moderar los e-mail que envían los suscriptores antes de ser enviados y enviar todos los e-mails juntos en un solo envío -digest-. Si creáis alguna lista de correo no olvidéis hacérnoslo saber.

FTP

SUNET

URL: http://ftp.sunet.se/ftp/pub/tv+movies/anime-manga/sorted

SUNET –Swedish University Network, dispone de un total de 178 directorios ordenados alfabéticamente con imágenes de series y/o películas, sonidos, escaneados de varios mangas y scripts. Entre las series, películas y mangas que se incluyen destacamos: Catgirl Nuku Nuku (Bannou Bunka Nekomusume), Ranma ½, Sol Bianca, Tenchi Muyo, Venus Wars, X, YuYuHakusho, Touch, KOR, Dr Slump, Blue Seed, y Kiki's Delivery Service.



OTAKU TOP WEB

1. .- OtakuWorld! http://otakuworld.com
2. .- Nausicaa.net http://www.nausicaa.net
3. .- Ultimate Animanga Archive: http://the.animearchive.org
4. .- Tomodachi: http://www.tomodachi.ml.org
5. .- Ranma ½ Library: http://ranmainfo.simplenet.com
6. .- Mononoke Hime / Princess Mononoke: www.asahi-net.or.jp/~hn7/y-mur/mononoke
7. .- Mihori Yasuhide's Mononoke Hime Page: http://www.asahi-net.or.jp/~hn7/y-mur/mononoke

¡Esperamos vuestros votos!

GANIME HOME PAGE

URL: http://www.ganime.com

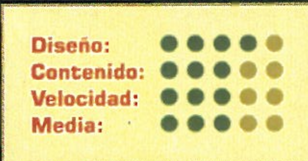
URL: http://www.mangamania.com

Diseño:
Contenido:
Velocidad:
Media:

Web comercial donde podréis comprar juguetes, camisetas, videos, programas y juegos, Laser Discs, etc...El web sólo tiene 3 imágenes contadas; todo el contenido de esta tienda virtual son texto y tablas, lo que dificulta saber con exactitud lo que estamos comprando, más aun cuando se trata de productos que entran por la vista.

THE PRINCESS MONONOKE

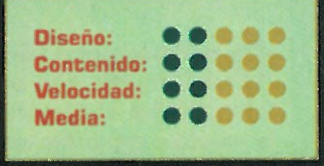
URL: http://come.to/ThePrincessMononoke



Web perteneciente a "The Pricess Mononoke Webring". Dispone de un apartado de noticias actuales sobre la película, una sección multimedia con midis y MP3, una galería de imágenes muy bien seleccionada y links. Mención aparte merece el diseño del web, que es uno de los pocos que utilizan la animación de texto que permite el Internet Explorer. El autor del web es de Hong Kong (el web está en inglés) y podéis contactar con él vía ICQ en: http://members.hknet.com/~felixchan/icq.htm

MONONOKE HIME: 3D/SOLID

URL: http://www.zoo.co.jp/staff/jo/taiyo/mononoke/

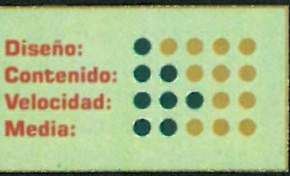


Imágenes y caricaturas 3D de los personajes de Mononoke Hime creados por el grupo de animación japonés Genesis2 y realizados con el programa Animas IV.

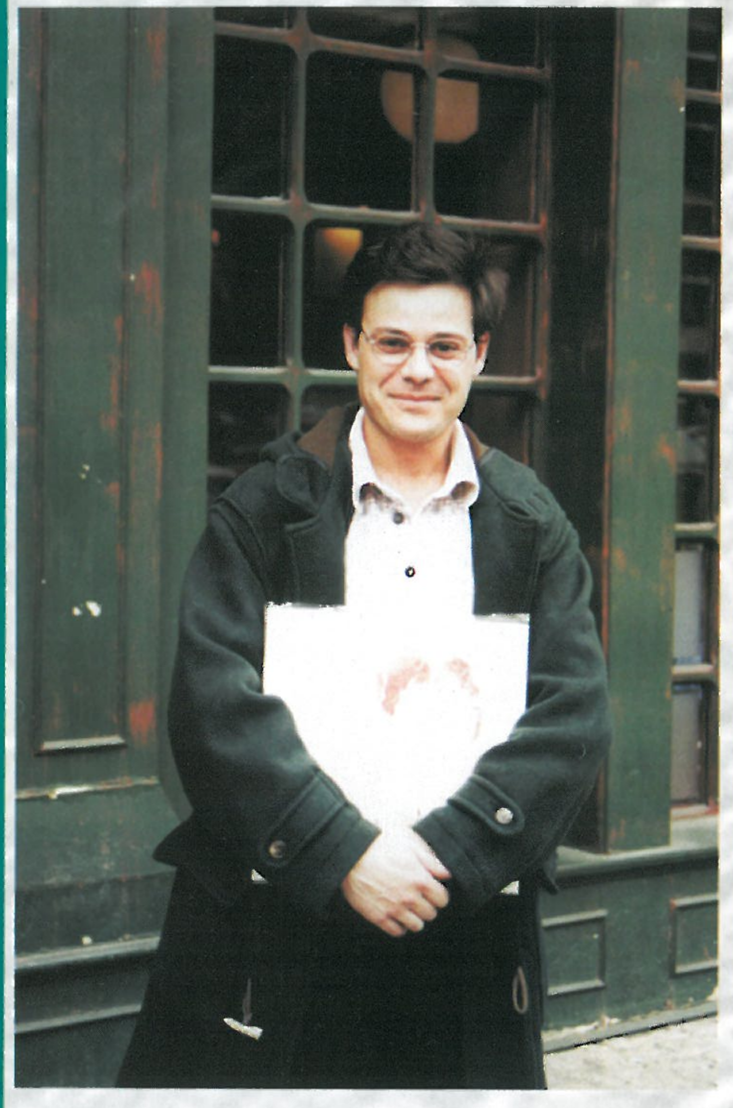


GENESIS2 MECHANIC CONPEDITION

URL: http://www.zoo.co.jp/staff/jo/mech/gen2/



Modelos 3D de los EVA's del grupo de animación Genesis2. Pero lo mejor de todo el web, sin duda alguna, es el proyecto que está realizando el grupo sobre un videojuego de lucha en el que los EVA's son los protagonistas y que os podéis bajar. Para que no caigáis en la trampa, en la primera opción de bajada, el juego está comprimido en formato Zip y en la segunda opción en LHA.



ENTREVISTA A EDUARDO GUTIERREZ

(Johnny en KOR)

P (Pregunta por parte de Miguel A. Sánchez)
R (Respuesta de Eduardo Gutiérrez)

Quedamos con Eduardo Gutierrez un frio dia a la hora de comer. Eduardo fué el director de doblaje de la versión española de "Kimagure Orange Road" y tambien prestó su voz al personaje principal, Johnny Romero en el doblaje en castellano.

P.: **Como director de doblaje de "Kimagure Orange Road" tambien realizaste la selección de dobladores?**

R.: Sí, la realicé basándome un poco en las voces de los italianos, pero no del todo. Por ejemplo, la Sabrina italiana tenía una voz más adulta, de señora; yo, en cambio, seleccioné a Maribel Casas y ésta creó a la Sabrina española con una voz mas acorde a la edad de Madoka. A mí, personalmente, me costó bastante adaptarme al registro de Johnny, ya que tras la primera toma, le dí una voz de un adolescente de uos dieciocho años y, conforme fué avanzando el doblaje, me fuí dando cuenta de que era mucho mas jovencito, rondando la quincena, así que tuve que atiplar la voz, con mucho esfuerzo para mi garganta.

P: **Fué dificil el adaptar los diálogos al castellano?**

R.: Bueno, la realidad es que nosotros trabajamos sobre una versión doblada al italiano, "É quasi maggia Johnny", excepto en dos capítulos que no se emitieron allí y con los que partimos directamente del original japones.
Sobre todo fué dificil transcribir las reacciones de los personajes, que eran distintas a las nuestras. Los japonenes pasan de un estado anímico a otro casi inmediatamente, sin transición y esto era dificil para nosotros, acostumbrados a pasar por un periodo de cambio mas o menos largo. El japonés está muy alegre y de pronto, estalla enfadado.

P.: **Fué distinto partir del japonés que del italiano?**

R.: Sí, claro, tuvimos que contratar a un traductor de japonés, y una vez traducido, tuvimos que adaptarlo, ya que el italiano y el japonés son idiomas totalmente distintos. Partiendo del italiano había que quitar texto, porque los italianos hablan mucho y muy rápido; en cambio, partiendo del japonés, tuvimos que añadirlo, ya que un japones puede expresarte un concepto en tres segundos y una sola palabra. Lo que pasa es que llevábamos ya bastantes capítulos y nos habíamos hecho ya con los personajes, por lo que fué facil doblarlo; otra cosa hubiera sido si hubieramos partido desde el principio del japonés, nosotros recreamos los personajes italianos.

P.: **¿Se encontró el equipo de doblaje a gusto con los personajes?**

R.: Estábamos todos muy bien centrados con los personajes, quizás el que menos era yo mismo, por la voz. Nos lo pasamos muy bien y afortunadamente, encontré el apoyo de todos mis compañeros para seguir adelante. En el capítulo 20 me dió un "bajón", pero su apoyo y su confianza me animaron a seguir hasta el final. Fué una cosa muy curiosa. porque nos hicimos una piña, mas que compañeros nos convertimos en amigos, nos lo estábamos pasando bién y mas que trabajo fueron momentos entrañables.

P.: **¿Sabías que en el mundo de la animación japonesa el doblador es considerado esencial en el desarrollo de un personaje?**

R.: No, no, cuando me lo comentaste, que sorprendió mucho, ya que aqui es una profesión, salvo excepciones, bastante oscura. Me sorprendió saber que hay fans de

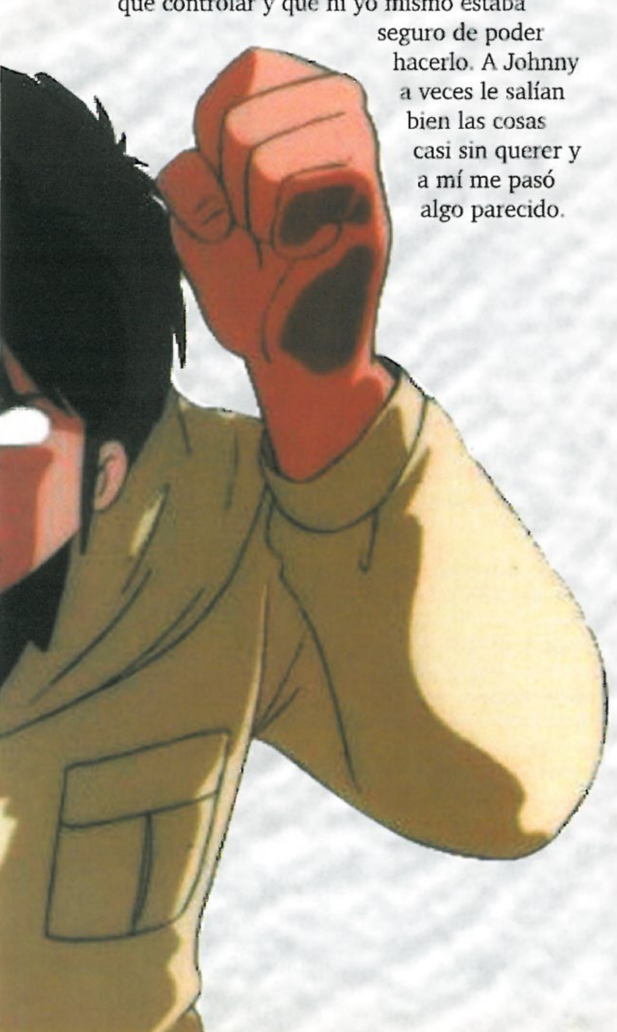
los dobladores y que van siguiendo a sus voces favoritas a traves de la series. la verdad es que en la animación, no existe un personaje real, sino que la voz "crea" al personaje que tan solo existe en unos acetatos.

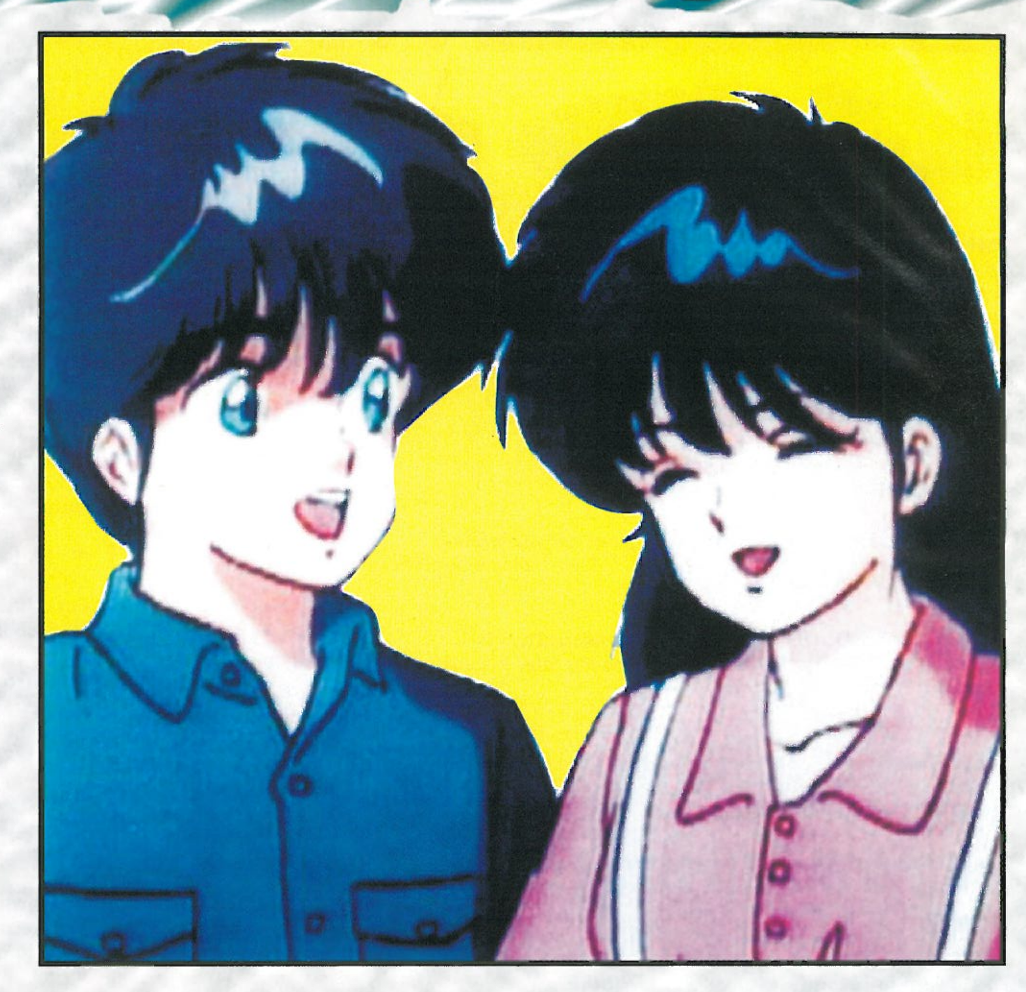
P.: **¿Qué otros personajes de animación has doblado?**

R.: Igor, de "Los Cazafantasmas", que tambien dirigí; Tambien la voz de "El Príncipe Valiente" y una serie japonesa para Telemadrid -creo que se llamaba "Kawamaru Iganu" (¿Koko wa Greenwood?) para Telemadrid. una historia de temática juvenil. "Creamy Mami" ("El broche encantado"), "Sharky y George" y el personaje de un chico gordo en "Alegre Juventud".

P:. **Vamos con la pregunta típica. ¿Qué puso Eduardo Gutierrez en Johnny Romero y que tiene el doblador del personaje?**

R.: Creo que le puse mi propio grado de inseguridad, mis ganas de hacer las cosas bien y las dudas que me fueron surgiendo sobre si lo estaba haciendo bien... esa parte de adolescente que se nos queda dentro. Y despues, esa sensación de poder dominarlo todo casi sin saberlo. como con poderes, ya que era yo el responsable del doblaje de todo aquello, con un monton de actores que tenía que controlar y que ni yo mismo estaba seguro de poder hacerlo. A Johnny a veces le salían bien las cosas casi sin querer y a mí me pasó algo parecido.





P: **Al doblar la película "Ano hi ni kaeritai". ¿Notasteis la diferencia de "ambiente" con la serie?**

R:. Si, por supuesto, era mucho más cinematográfica, además, nosotros realizamos el doblaje todo seguido, como film, luego fué T-5 la que seccionó el producto. Se veía que todo estaba mas trabajado, tanto a nivel de animación como de guión. Todo se veía mas real, sin poderes, tan solo tocando el tema de las relaciones personales, sin tanta fantasía.

P.: **¿Es lógico que cuando a T-5 le lleguen seis capítulos nuevos encargue el trabajo a otro equipo de doblaje, se cambien nombres, formas de ser y se rompa la unidad de la serie?**

R.: Pero ahí con encontramos con la infravaloración del trabajo de doblaje, se deberían de mantener unos criterios y cuidar mas el producto, pero es algo que no lo consideran primordial. No nos devuelve trabajos por mal hechos, tan solo les preocupa conseguir las cosas lo más baratas posibles, aun perdiendo el derecho a reclamar. En el mundo del cine, las distribuidoras cuidan mucho más el doblaje.

P.: **Lo que está claro es que la emisión fué orientada hacia un público que no era el suyo...**

R.: Es que se parte del criterio de que toda la animación está destinada a un público infantil, y "Kimagure Orange Road" es una serie orientada hacia el mismo público joven que veía "Sensación de vivir", no a las 8 de la mañana. De todas maneras, mucha gente vió la serie, ya que me llamaban y me decía "Te he oido, tú haces de Johnny en esta serie...." y yo creyendo que no la veía nadie.

P.: **¿Que coste puede tener el doblaje de una película como "Ano hi ni kaeritai"?**

R.: Medio millón largo, aproximadamente. pero no me hagas caso porque no estoy al tanto de los precios actuales.

P.: **En el hipotético caso de un doblaje de la nueva película de Kimagure Orange Road ¿sería dificil recomponer el equipo original de doblaje para mantener la fidelidad a la serie?.**

R.: Creo que no, con el tiempo suficiente se podría hacer. Chelo últimamente está ocupada haciendo teatro pero es facil de localizar. La mas dificil es Maribel, que está ahora mismo estudiando en Alemania...

Y dejas a Eduardo encaminándose hacia los estudios de doblaje donde trabaja, y donde recientemente ha sido doblada, por poner un ejemplo, "Armaggedon" y es que... ¡¡Johnny Romero es uno de los astronautas, mientras que la voz de off de Sabrina resuena por la nave!!

Miguel A. Sánchez



Silent Möbius
Single con el op. *Kindan no Pensée* (el pensamiento en el fruto prohibido) y *Silent Tears*
Ref. AYDM-147 ; Precio:1.000Yenes

Silent Möbius
Single con el ed. *Silently Love* interpretado por Karen Mok más dos versiones instrumentales, una de ellas con saxofón.
Ref. AYDM-148; Precio: 1.000Yenes

B' TX Neo -Original Soundtrack-
Ref. COCC- 14051 ; Precio:2.854Yenes

Android Ana Maico 2010 -Original Soundtrack-
Single que incluye el tema *Maico wa odoru* (Maico baila) interpretado por Sakura Tange.
Ref. PCDG-00096 ; Precio:1.000Yenes

Seihô Dôchô Outlaw Star -Original Soundtrack-
Con el op. y ed. Además incluye los nuevos temas *Edge* y *Another Day* interpretados por Yuko Miyamura
Ref. VICL-60183; Precio:

Lost Universe Soundtrack Album
Op. *Infinity* y ed. *Extrication* más los temas *Be Myself!* y *You're mine*
Ref. KICA-405; Precio:3.059Yenes

Brain Powerd -Original Soundtrack-
Música compuesta por Yoko Kanno, el mismo autor que compone la música para Cowboy Bebop. Pure Organic Music
Ref. VICL-60264; Precio: 3.045Yenes

Aa! Megami Sama! - Soundtrack Album
-Chicchaitte koto wa- Benri da ne
La banda sonora de la serie de televisión.
Ref. PCCG-00465; Precio: 2.800Yenes

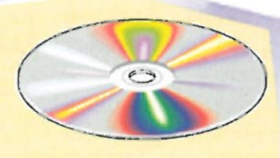
También de Aa! Megami sama! el **single** con el op.
Denwa shite darling (llama, querido) por Yuki Ishî
Ref.PCDA-95028; Precio:971Yenes

Card Captor Sakura -Original Soundtrack-
El op. *Catch You Catch Me* por Gumi, *Hitorijime* y la canción *Shiawase mo mahô* (el hechizo de la felicidad) por Sakura Tange; *Yoru no uta* (canción nocturna) y el tema *Anata to ireba* (Si estuviera contigo). Nuevos temas instrumentales
Ref. VICL-60263; Precio:3.045Yenes

Akihabara Dennôgumi -Original Soundtrack-
El op. *Birth* y el ed. *Taiyô no hana* interpretados por Masami Okui . También incluye el tema *Koishimasho nebarimasho* (enamorémonos, persistamos) que interpreta Yumi Kakazu entre otras. Cinco vocales e instrumentales.
Ref. KICA-408; Precio:3.059Yenes

Vampire Princess Miyu -Original Soundtrack-
Con el op. y el ed. tema. También los temas Manmaru temari uta y Aitai. BGM del mismo compositor que sus OVA's y de la serie Maison Ikkoku.
Ref. VICL-60121, 3045Y





Kidô Senshi Gundam Memorial Box Part-1
Desde el cap. 1 hasta el 22. Duración: 539 mn. recogidos en seis unidades de disco.
Ref. BELL-1201. ; Precio: 36.000Yenes

Mahô no Star Magical Emi - Part1
En cinco unidades los cap. 1-20. Incluye ilustraciones de los autores.
Ref.BELL-1143. duración: 500mn.; Precio: 30.000Yenes

Keiketsu Hime Miyu (Vampire Princess Miyu) Primer Vol.
Incluye los doce primeros episodios.
Ref. JVLA-21. Duración: . ; Precio: 5.800Yenes

VIDEO

Tenku tenshô Nazca Vol. 1 de 6
Ref. PILA-7111/PIVS-7181; Precio: 4.500Yenes

Sakura Taisen Ohkakenran
Manatsu no yume no yoru (La noche del sueño de verano.)
Ref. BEAL-1080/BES-1799
Duración: 29mn.; Precio: 5.800Yenes

Lost Universe Vol.1
Ref. KIVA-381/KILA-381.
Duración: 46mn. ; Precio: 3.700Yenes

Mahô no Stage Fancy Lala Vol.1
Contiene los dos primeros episodios.
Ref. BEAL-1124/BES-1912.
Duración: 50 mn. ; Precio: 5.000Yenes

Card Captor sakura Vol. 1
Contiene dos episodios.
Ref. BELL-1278/BES-2134.
Duración: 50mn. ; Precio: 5.000Yenes

Master Moskiton 99 Vol.5
Ref. BEAL-1080/BES-1799.
Duración: 79mn. ; Precio: 5.800Yenes

Bannô Bunka Neko Musume PHASE-0 IV,V,VI
King records, KIVA- 3004-3006.
Duración: 30mn.; Precio: 3.150Yenes



H2, Vol.26. Mitsuru Adachi.
Shogakkan, ShonenSunsay Comics.330Yenes

X, vol.11.CLAMP. Kadokawa, Asuka comics. 390 Yenes

Chôbaku Madôden Slayers, vol.6. Dibujo Yôko Yoshinaka y guión Hajime Kanzaka. Kadokawa-Asuka Comics,Dragon Jr. 560Yenes

Tenchi Muyô-Ryôki-, vol.8. Hiroshi Okuda, Kadokawa-Asuka Comics, Dragon Jr. 560Yenes

Wish, vol.4. CLAMP. Kadokawa-Asuka ComicsDX, 520Yenes

Meitantei Konan, vol.20. Gosho Aoyama.Shogakkan-Shonen Sunday Comics, 390Y

Devilman Lady, vol.5. Kôdansha-MorningKC. 505Yenes

Shoot! -Atsuki no Tôsen-, Vol.3. Tsukasa Ôjima. Kôdansha-Shonen Magazin KC. 390Yenes

(este pequeño bloque informativo complementa el apartado Manga News Japón).

Resulta incomprensible dar una explicación lógica del porqué, no sólo en nuestras fronteras, si no en toda la comunidad europea o Estados Unidos (aquí se da menos) hay esta falta de títulos que tengan que ver con el manga/anime o aquellos que sólo aparecen en Japón. Poco más que unos cuantos juegos de Dragon Ball (en francés y por razones lógicas se llegaron a distribuir), un Ranma ½ , juegos *hentai* para PC y algún que otro que pudiera tener un tirón comercial decente. Desde el punto de vista del *otaku* de a pie, está muy bien que se distribuyan juegos puramente japoneses; desde el punto de vista de las distribuidoras es una apuesta muy arriesgada al no tener estos muy buena reputación que se diga...Pero eso fue en la época de los 16 bits. Los tiempos cambian y actualmente existen juegos muy buenos con los que los importadores se frotan las manos, mientras "otros" se dedican a buscar mecanismos de defensa contra esta importación que les causa tantas pérdidas de juegos que ni siquiera iban a distribuir.

EVA FIGHT NEON GENERATION

Sistema: PC
Programación: ASCII/OUTBACK/GENESIS 2
Genero: beat'em up





Extraído del web de Genesis 2 (ver Ot@kunet) hemos podido jugar a esta *demo* (bastante incompleta) donde podemos manejar a un Eva para luchar contra otro. La resolución del juego es de 320x240 y sólo tiene opción de modo entrenamiento donde puedes jugar a dobles, contra la máquina o contra otro Eva para practicar los golpes. Podemos elegir el color de los Evas y con ellos nos limitamos a dar patadas y puñetazos altos, medios y bajos a nuestro contrincante. También se pueden hacer combinaciones de movimientos para hacer desplazamientos rápidos y utilizar nuestra barrera protectora. La demo del juego disponía solo de un escenario al cual se le aplica un zoom cuando se acercan los Evas y se podía elegir el nivel de dificultad.



3X3 EYES

Sistema: PlayStation
Distribuye: King Records
Genero: RPG
Precio: $70

Este es uno de los juegos sólo para los fanáticos de la serie, mucho vídeo inédito de gran calidad (de ahí los tres CD's que incluye el juego) y estrategia RPG con los personajes de la serie.





SLAYERS ROYAL 2

Sistema: Sega Saturn
Genero: RPG
Precio: $60

Este es uno de los juegos que nunca saldrán de Japón, uno de los principales motivos es que ya no se distribuyen juegos de Sega Saturn fuera del país. En Slayers Royal 2 viviremos las aventuras de Lina Inverse en su aventura donde tendremos que exprimir la materia gris como cualquier otro juego RPG, hablando con los personajes que encontremos en el juego, comprando ,etc...El juego dispone de algunas músicas nuevas y de escenas de animación nuevas, gráficamente no es ninguna maravilla y quizás destacar sus menús de lucha en inglés.



ALL JAPAN WOMENS WRESTLING

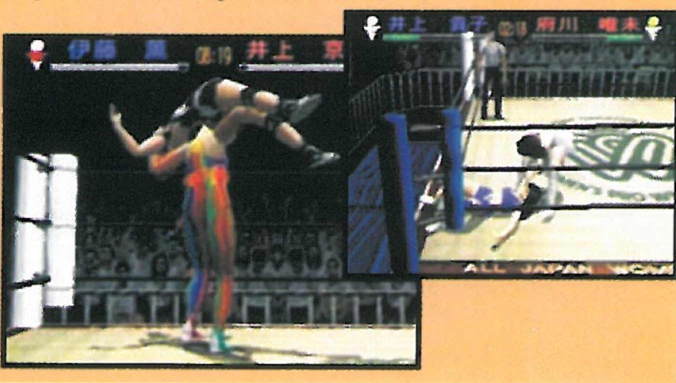
Sistema: PlayStation
Genero: beat'em up
Precio: $60





Juego exclusivamente para el mercado japonés, donde podrás elegir a las luchadoras de wrestling y liarte a mamporros con todas aquellas que se te ponga en medio. El juego incluye escenas de vídeo de las luchadoras con sus presentaciones y movimientos especiales.





ADVANCED V.G. 2

Sistema: PlayStation
Genero: beat'em up
Precio: $70





Continuación de la versión de Sega Saturn donde se han incluido trasparencias y algunas novedades destacables. El juego es del mismo estilo que Street Fighter pero con un estilo gráfico a lo Sailor Moon Super S.

SAMURAI SHOWDOWN BEST COLLECTION

Sistema: Sega Saturn
Genero: beat'em up
Precio: $60



Pack recopilatorio de 2 CDs donde se recogen el Samurai Showdown 3 y 4 que aparecieron para Neo Geo. Se han incluido nuevos movimientos, combos y animaciones.







FINAL FANTASY VII

Sistema: RPG con animaciones en 3D.
Precio: A consultar





En Septiembre del 1.997 se estrenó para la consola **Playstation** un juego que dio mucho que hablar, ***Final Fantasy VII***. El argumento general sigue la saga de las anteriores entregas con nuevas aventuras; en esta ocasión, una corporación diabólica y poderosa, en un intento de controlar el universo, está absorbiendo lentamente la vida del planeta. Sin embargo, un pequeño grupo rebelde conocido con el nombre de **Avalancha**, ha decidido acabar con este destructivo plan.

Se trata de una aventura muy larga, repleta de escenas de vídeo, buenos gráficos y música espectacular. Otro detalle importante es que el juego, diálogo, manual, etc. son en **castellano**. Como características principales podemos destacar:

- Juego en equipo y manejo de hasta nueve personajes.
- Sistema de batalla basado en el giro y en tiempo real.
- Más de 60 minutos de secuencias cinematográficas.
- Siete minijuegos y múltiples misiones.

El juego se desarrolla en tres partes bien diferenciadas: el **Mapa del Mundo**, los **Escenarios** y la **Escena de Combate**. El **mapa del mundo** es un entorno tridimensional texturizado en el que podemos cambiar la posición de la cámara y mover a nuestro personaje. Por último, acudimos al **escenario de batalla** cuando entramos en combate.

Los personajes no destacan por su calidad gráfica, se encuentran definidos por pocos polígonos y están poco texturizados, lo que les da un aspecto general simple.

Cada personaje posee su propia personalidad, sus propias armas y su propio estilo de combate.

Requerimientos:
Windows 95
Pentium 133 MHz (con tarjeta aceleradora 3D)
Pentium 166 MHz (sin tarjeta aceleradora 3D)
32 Mb de RAM
Unidad lectora de CD-ROM 4x
Tarjetas sonido y vídeo compatibles con Direct X 5.0

Más información en:
http://www.proein.com
Tfn. 91 - 576 22 08











nº12



nº13



nº14

CHU! (nº2)
Blackie
c/ Gordóniz nº53, 6º E
48002 BILBAO
E-mail: 5ruferna@rigel.deusto.es
Formato cuartilla, B/N, 44 páginas.
250.-ptas.

Portada a color, todo un lujazo, más páginas, más autores y más artículos...incluso han estrenado web, no dudéis en visitar: **http://www.geocities.com/Tokyo/Palace/7548**

Garabato nº14
avda. Casado del Alisal nº28-1ª
34001 PALENCIA
Tel. y Fax. 979-70 09 74
Formato DinA-4, B/N, 48 págs.
200.-ptas; cuatrimestral.

Pues ya hacía tiempo que no me topaba ante un fanzine cuyo contenido íntegro fuera el cómic sin que le importase el género (el otro fanzine que conozco que repite el milagro es el Barcelona Comics). Para pasar un buen rato, muy entretenido.

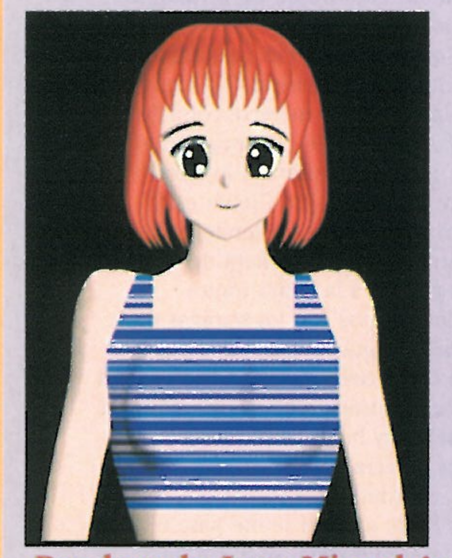
LCM (Lista de Correo Manga) (nºs 12,13 y 14, pack de verano)
Lista de Correo Manga
Apartado de correos 2156
ZARAGOZA
formato cuartilla, B/N, 28 páginas.
40.-ptas.

Mega-correo en el que tienen lugar todas las opiniones con algunos artículos siempre relacionados con el movimiento *otaku*.

Este mes os facilitamos interesantísimos links para que veais cómo se unen el mundo del 3D y del manga una vez más. Ahí van:

http://plaza13.mbn.or.jp/~amity
http://www.yk.rim.or.jp/~kmaeno
http://www.dep.sme.co.jp/sasa/index.html
htttp://www.win.or.jp/~zero
http://www01.u-page.so-net.or.jp/ga2/yamag/index.html
http://www.rd.mmtr.or.jp/~nave/index-e.html

RENDERS DE LOS LECTORES





Renders de Juan Miguel Angel Cortinas, "Frío Soft".









Forum Opinión

LA OPINIÓN DE LÁZARO

"De aficionados, borregos y pasotas"

Buenas, amig@s, ya sé que últimamente me había dado por comentar temas generales y dejar un poco aparcada mi labor crítica, pero ha ocurrido algo que me ha hecho volver a ella antes de lo que tenía previsto. Veréis, yo nací el año que murió el dictador, es decir, que desde que tengo uso de razón he vivido con democracia. Lo que pasa es que yo me molesté un poco en saber lo que nos había costado la susodicha democracia y por tanto soy capaz de espantarme cuando oigo a algunos de los que abundan por ahí con mis años o incluso menos quejarse por vicio o decir que quizá no estábamos tan mal con una dictadura. Es decir (y siendo muy suave) no valorar lo que se tiene.

Pues bien, ¿a cuento de qué esto?, pues a que parece estar pasando algo bastante similar en nuestro mundillo.

La gran mayoría de vosotr@s, l@s que estáis leyendo esto, os habéis incorporado hace un año, dos, o como mucho tres o cuatro, por tanto, desde que empezasteis, habéis tenido muchos mangas publicados, muchas películas editadas, muchas series emitidas y muchas revistas sobre el medio, y como seguramente no os habréis molestado en indagar un poquitín en el pasado, resulta que quizá no sabéis que eso no siempre ha sido así, que hubo un tiempo en el que los aficionados no teníamos más que las pocas series que echaban en televisión, punto.

¿De nuevo a qué viene esto?, fácil, a que durante el transcurso de estas Jornaícas he llegado a mi límite. A lo largo de mi carrera me he topado con much@s sosónngokus, pero pensaba que eran casos aislados, sin embargo ahora parece que es una epidemia, y esto no puede quedar así. ¿Queréis saber cuál fue la gota que colmó el vaso?, pues fue durante una mesa redonda en la que salió el tema de si el doblaje de Marmalade Boy (La familia crece) estaba bien hecho y correspondido con respecto al original. ¡¡MANDA HUEVOS!! Tenemos una serie que muchísima gente pedía (y no los típicos truños a los que nos tienen acostumbrados), tenemos la increíble suerte de que los traductores son otakus a los que les interesa dicha serie y que han hecho un trabajo encomiable (y no el típico doblaje sudamericano* con nombres como Rigoberto y Felipa), ¡¡y aún hay gente que tiene los cojonazos de quejarse porque la voz de Mimoto Kawasaki no se corresponde al 100% con la original!! ¿Lo siguiente que será, quejarnos de que el horario no nos viene bien, o quizá de que no nos gusta el canal por el que lo emiten, o a lo mejor es que no nos gusta el sexo del traductor, vosotr@s qué creéis? Os lo juro, un par de veces me dieron ganas de levantarme de la mesa.

Con *chorradas* como esa supongo que cayeron en saco roto las recomendaciones de los propios traductores de mandar cartas a la emisora para agradecer que la estén poniendo y así adelantarnos a las que mandarán las APAs para decir que van a ir al infierno por emitir semejante ejemplo de perversión y vicio. Y aquí aprovecho para recordar que aunque lo típico es moverse sólo cuando algo está mal o consideras que has recibido un servicio no acorde a lo que has pagado por él, nunca está de más que de vez en cuando te digan: "bien hecho", que a todos nos gusta. Y conste que no lo digo por mí, ya que para bien o para mal muchas de las cartas que llegan llevan referencias a mi persona (unas buenas y otras malas), pero aparte de eso una o dos a la jefa y ya está. ¿Qué pasa, que gente como Bárbara Pesquer, Marc Arambudo o Jorge Orte no trabajan? Porque sí que lo hacen, y mucho más que yo por ejemplo, pese a lo cual ninguno recibe las más básicas palabras de apoyo (o crítica) a su trabajo. Fabuloso, magistral, un trabajo agradecido.

Pero esto es sólo un ejemplo concreto, ya que desgraciadamente dentro de l@s aficionad@s (sí, vosotr@s que estáis leyendo esto también) y así a grandes rasgos hay demasiado bocazas que hablan por hablar (como los que se meten con Óscar Valiente sólo porque estuvo de moda hacerlo o sin saber realmente quién es ni lo que ha hecho, ni que muchas de las cosas que le achacan no son culpa suya); otros que se quejan de que tal película o cual serie no están bien dobladas sin darse cuenta de que la alternativa es no tener película o serie de la que quejarse; gente con espíritu digno de fusilamiento (como los que decían que nunca veríamos M. Boy ni Slayers y una vez en antena no dejan de afirmar que las cortarán en muy breve). Si se es un perdedor nato que no tiene ni esperanzas ni espíritu de superación me parece cojonudo, pero hay que callarse ante gente que sí tiene chispa y que no quiere soportar a muermos pesimistas; luego hay aquellos que, lejos de querer que el mundillo sea algo conocido, famoso y aceptado quieren que el manganime siga siendo algo marginal, apartado, desconocido y mal visto para poder autocompadecerse y sentirse "raro y diferente a los demás"; y muchos muchos más, que no quiero seguir porque me deprimo, pero podría.

Pero lo peor, lo peor, lo peor, lo peor, con diferencia son los borregos y pasotas, gente que va a la tienda, se compra sus cómics, ladra un poco un "¡qué caro!" para quedar bien y se va sin hacer nada más ni importarle realmente que los precios actuales sean abusivos; peor aún, gente que ve como es insultada, pisoteada y humillada y se queda tan pánfila sin mover un dedo. Ejemplo: imagino que los habituales de esta revista leeríais mi artículo sobre el final de DBGT en el nº2, y supongo que recordaréis que estaba hecho, entre otras cosas, para levantar ampollas. Pues bien, ¿queréis saber cuántas protestas ha habido (perdón, hemos recibido, que haber habría muchas, pero los que se han molestado en hacerlo saber han sido...)? Ocho, seis cartas y dos mails. Y las cartas muchas iban anónimas firmadas con algo así como "un club de fans de Drabon Ball" o "una lectora muy decepcionada". Es decir, ¡que ni siquiera se atrevían a firmar su propia opinión!. Para llorar, de verdad, lo digo en serio.

Joder, si es que se me quitan las ganas de seguir. Además como he hecho algo que está prohibido, es decir meterse con l@s aficionad@s, imagino que la poca gente que aún no me odiara ahora sí lo hará, porque claro, que diga que Glenat está destrozando sus mangas poniéndoles lomos de distintos colores, que Planeta debería espabilarse y sacar a la venta tomos recopilatorios baratos con los mangas que le han sobrado (como han hecho otras editoriales) o que Selecta Visión nos engaña cuando pone la duración de sus cintas en la carátula, está muy bien, pero que se critiquen los defectos del aficionad@ ya no mola tanto, ¿verdad?

Pues eso es todo, a ver si se me pasa el cabreo y el mes que viene sigo con mis comentarios a temas más generales e inofensivos.

*Pido perdón a los aficionados sudamericanos (o locales) que se hayan sentido ofendidos por mis palabras. Los doblajes sudamericanos no tienen nada de malo, pero es que en España suenan "raros" y por eso se ponen de ejemplo de malos doblajes. No es nada personal.

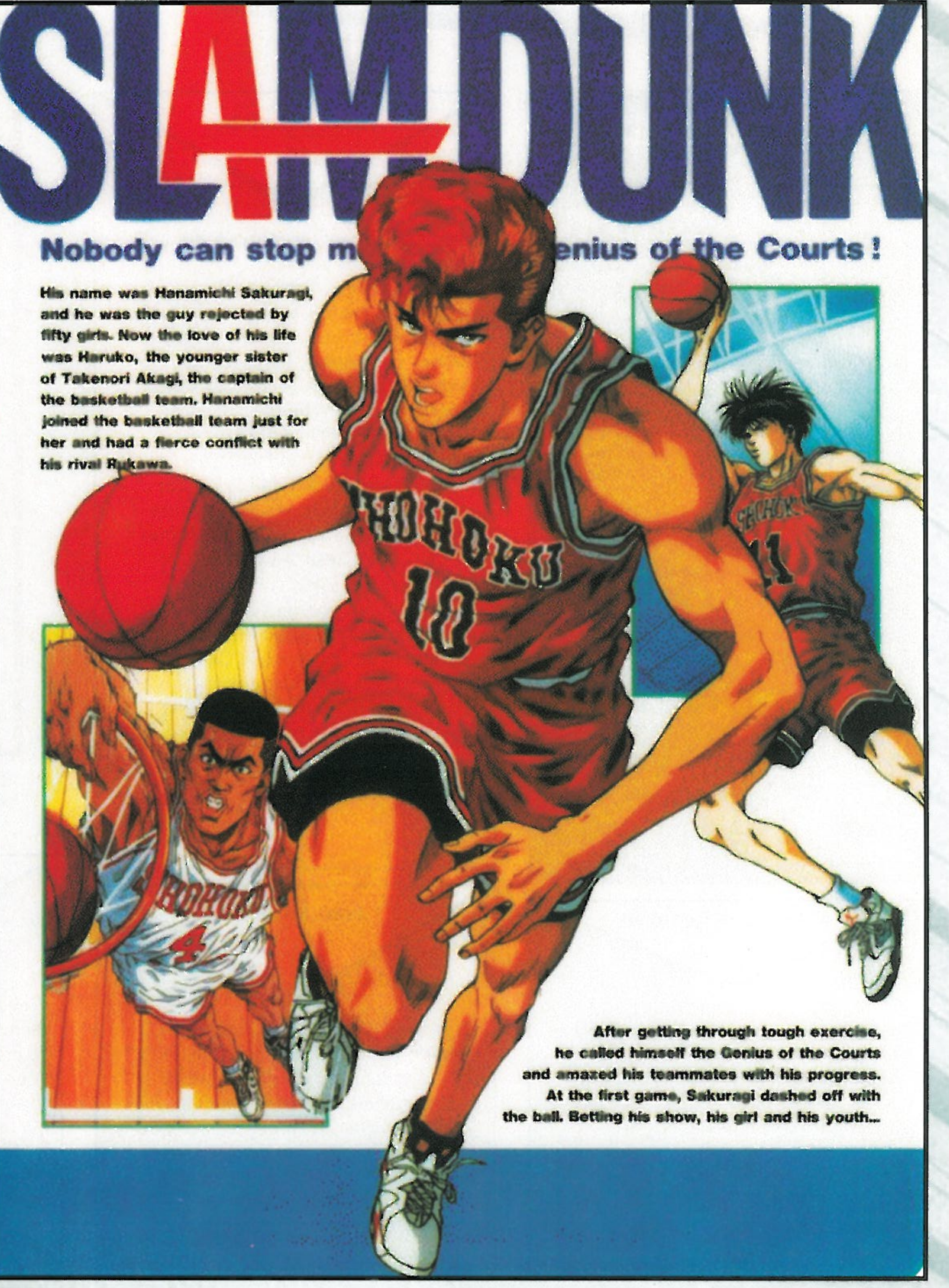
Lázaro Muñoz

La opinión de los lectores

Televisa VS. Televisión Azteca

Hola amigos de España, acá reportando desde México acerca de lo que pasa en Animación Japonesa....... Bueno, más o menos desde el mes de agosto a fines de este mismo la *televisora* Televisa, la más poderosa de México empezó a transmitir su llamada LEGION JAPONESA, que consta de varias series de Animación tales como Dragon Ball, Dragon Ball Z, Ghost Sweeper Mikami, Ninja Kamui y Ranma ½ o sea que Televisa pasa aproximadamente de 6:30 a 9:00 p.m. de la noche; esto quiere decir que son 2h.30 min. de animación, aparte de que Televisa antes de este horario pasa más ! Entre ellas una serie que se llama "El Castillo Mágico" que también es una serie japonesa y otras más como Sandy Bell, etc...... Pero eso no es todo, a principios del mes de agosto Televisión Azteca ha sacado a la televisión abierta una que para mi gusto es una de las mejores series de Anime: Slam Dunk; aparte de que ya transmitieron completa Sailor Moon con todas sus partes R, S, SS y Stars así como la serie de Magic Knight Rayearth, sus dos partes completas, porque la tercera parte, como ya todos sabemos, consta de 3 películas u Ovas pero esas todavía no salen en México. Espero que algún día las pasen... Bueno, pero entrando una vez más en el tema, esta pasada semana Televisión Azteca contraatacó a Televisa metiendo 2 nuevas series de animación que nadie se esperaba, porque ellos nunca avisan de sus horarios ni de las cosas que hagan; estas dos series se transmiten todos los sábados y domingos de las 10:30 a las 11:30 y son Bt'x y Thunder Jet. La primera es muy parecida a los Caballeros del Zodíaco (Saint Seiya) y la segunda es de un *chavo* que lo reclutan en el ejército. Se ven bien, pero no creo que lleguen a tener tanto éxito como las series de Televisa, sobre todo por que acá en México están más emocionados con Dragon Ball y Ranma ½.
Bien, ya que estamos en este tema de las *televisoras* también he estado oyendo fuertes rumores de que Televisa piensa transmitir *Neon Genesis Evangelion* que no creo, por que como son acá en México sería muy difícil pasar este tipo de series; pero en fin, ojalá se pueda, que yo les estaré informando si sí o no.
Para despedirme, en la página de Televisa, que es: www.televisa.com.mx, podrán encontrar más información de las series y sus respectivos horarios; también existe un foro para que ustedes opinen acerca de estas series, qué les gusta y qué no les gusta ¿ok ? Se despide reportando desde la ciudad más grande del mundo, o sea México.

Carlos A. Arizmendi Olmedo.



TEGAMI









Hola hola, amiguit@s, y un saludo especial para toda la gente que nos escribe desde Sudamérica. Acabo de regresar de las Jornaícas y aunque lo que más me apetece es pillar una cama y dormir 47382 horas seguidas no puedo sino cumplir con mi deber para con vosotr@s, alma de esta revista, así que a cumplir con mi misión de tegamiero y ya dormiré cuando me muera.

Nuria Carro

Me pregunta desde Irún por algo que me tiene traumatizado en el correo que llevo de Planeta. Ese famoso segundo tomo de Record of Lodoss War (Lodoss to Senki) no ha saliido todavía en Japón. Paciencia. Y sí, cada vez sois más chicas en esto (¡¡bien!!).



Dibujo de Cristina Ruiz Jiménez. Esplugues de Llobregat (Barcelona)

CUESTIONES GENERALES

Por favor, por favor, por favor, ¡¡¡NO ME PREGUNTÉIS MÁS QUE CUÁNDO VAN A PUBLICAR I´S!!! Respecto a Inu-Yasha, a estas alturas, ya debería estar en vuestras sagradas estanterías... .No lo sé, de verdad, y nadie lo sabe, pero tranquil@s que en cuanto alguien lo vaya a hacer lo anunciará debidamente, en serio, así que por favor no me lo digáis más, que me vais a crear un trauma.

Cambiando de tema, aunque no siempre soy yo el que elige la publicación de los dibujos, cuando lo hago mi único criterio es que no sean ni copiados ni calcados. Tiene muchas más posibilidades de publicarse una ilustración que sean cuatro rayas y un círculo que no una maravilla de dibujo copiado o calcado.

Silvia Bermúdez

No hace falta que me jures sobre la Biblia que eres una novata (*incultotaku* en términos del mundillo), por tus preguntas ya me lo imaginaba. A ver... primero no es Donka sino Dokan; luego Naoko Takeuchi sí que ha hecho más series aparte de Sailor Moon; es Shadow Lady y no al revés y su autor es Masakazu Katsura; el fabuloso e increíble fanzine Kiyamii lo puedes conseguir escribiendo a la dirección que viene en la Recesión de Fanzines del nº5; Blue Seed teóricamente se presenta en el salón del manga de Barcelona; no podemos hacer un reportaje sobre el autor de Lamu porque es autora, Rumiko Tahakashi (autora entre otras de tu querida Ranma ½), pero veremos lo que se puede hacer; y un monográfico es una publicación dedicada enteramente a una única serie. Arf, arf, ya está.

Aída López Benayar

Me pregunta desde Alcorcón (Madrid) por el título del *opening* de New Dominion. Bien, si la memoria no me falla es "Just go beyond time". Letras y traducciones de canciones se irán publicando poco a poco en la revista o en el CD, y *merchandise* de las series que me dices sí que existe, aunque es difícil de encontrar, probablemente debas recurrir a servicios de venta por correo.

Juan Bonifasi

Verás, pese a que las canciones del CD estén en un formato sólo para tu PC y no para tu cadena de música, sí que es posible grabarlas en cinta para que puedas escucharlas en el coche, lo que pasa es que explicarte el cómo sería demasiado largo, búscate algún amigo enteradillo en informática y temas multimedia y él te explicará cómo hacerlo.

Blanca García (Kio)

Pregunta desde Segovia por Evangelion. Bien, Manga Films sacará entera dicha serie, pero mucho me temo que tras "Death & Rebirth" y "The end of Evangelion" te quedarás igual de confusa que antes o incluso más. No son para nada, y al contrario de lo que mucha gente piensa, películas que aclaran lo lioso de la serie, todo lo contario. De los OVAs de V. G. Ai no se sabe nada de nada.










Pablo Delgado

La revista sí que está funcionando bien, gracias por preocuparte. Sailor Moon tuvo una época de moda aquí en España, aunque ahora ya está un poco olvidada, pero pese a ello Glénat sigue publicando la serie, así que no desfallezcas. Paso a la jefa las peticiones de meter en el CD tooooodo eso que pides sobre dicha serie.

Rafael Román

El fondo de Evangelion que aparece en la revista no está en ningún sitio, es una imagen que pillé para ilustrar mi artículo de opinión (elijo las ilustraciones siempre que puedo) y no un desktop theme en sí. La ropa interior de las chicas del WKISS se cambia creo que simplemente pinchando con el cursor. Los errores del CD de cuando en cuando se cuelan, todavía no somos perfectos, pero tratamos de corregirlos y conseguir que no haya ninguno. Y sí, intentaremos meter juegos manga en el CD, pero eso no es fácil y tendréis que tener paciencia.

Y, aguantando a duras penas la tentación de poner mis datos en los apartados de Address y Mail para estar a la moda y hacer lo que todo el mundo, se despide vuestro muy cansado correero. Cuando llegue la primavera y me despierte de mi letargo invernal seguiré dándoos la tabarra.



Dibujo de Joan Soria Rey
l'Hospitalet de Llobregat (Barcelona)

OTAKU ADDRESS

Carlos Castañal
C/ Pau Font 1º 3-2
08292 Esparraguera (Barcelona)
14 años, le gustan Evangelion, Dragon Ball GT, El Hazard y promete contestar.

María Salvador
C/ Jorge Guillén 9
18140 La Zubia (Granada)
11 años, le gustan Sailor Moon, PQ Angels, M. K. Rayearth, Dragon Ball y Ranma ½ .

Silvia Bermúdez Mora
C/ San Agustín nº3, 3ºD
48901 Barakaldo (Vizcaya)
15 años, busca a alguien que lo sepa todo de Evangelion y le gusten Sailor Moon, V. G. Ai y Ranma ½.

Juan Bonifasi Lista
C/ Gran Vía nº22, 4º A
36203 Vigo (Pontevedra)
Quiere cartearse con chicAs de entre 14-25 años, promete escribir y no pedir fotos guarras a cambio (aunque dice que si las queréis enviar...) .

Nuria Carro
C/ Iparraguirre nº 47
20305 Irún (Guipuzcoa)
20 años (yum), le gusta todo el manga en general.

Marcos Abel Noria Martín
Avda. Tucán 49
07410 Puerto de Alcudia (Mallorca)
Le gustan el cine, la ciencia-ficción y la literatura fantástica.

Domingo José Pestana Puerta
C/ Salamanca 14, 11ª B
28804 Alcalá de Henares (Madrid)
Le gusta Evangelion entre otras.

Pablo Delgado
C/ Candelaria Ruiz del Árbol 2B, 5ºC
49010 Zamora
Adora Sailor Moon, y también le gustan M. K. Rayearth y Ranma ½.

Carlos Sánchez Ramírez
C/ Mariano Girada nº 20, Edif. Liy
30005 Murcia
Le gusta el rol.

Cristina Ruiz
C/ Carmen nº 90, 1º 2
08950 Esplugas de Llobregat (Barcelona)
16 años, me manda un folio entero de series que le gustan, así que no hay problema.

Mar Rodríguez Tonzón
Rambla Marina 518, 6º 2ª
08901 Hospilalet de Llobregat (Barcelona)
15 años, está empezando a dibujar.

Eva Márquez González
C/ Martorell nº 34, 3º 1ª
08904 Hospitalet (Barcelona)
18 años, le gustan I´S y Utena.

Walter Ortiz
C/ Benet Mateu 52/54, Ático A
08034 Barcelona
Le gustan Evangelion y Jiro Taniguchi.

Joan Soria
C/ Castellvell nº 1, Entlo. 2
08905 Hospitalet de Llobregat (Barcelona)
16 años, le gustan Tenchi Muyo, Alita, Evangelion, RG Veda y Dragon Ball, promete contestar.

SE BUSCA

Joan Antoni Siles Colell
C/ Prat de la Riba nº 70 E, 3 2
434440 L´Espluga de Francolí (Tarragona)
Busco guionista para hacer un manga costumbrista y sentimental.

Lluis Molina Hermoso
C/ Dr. Trueta 51
08470 Sant Celoni (Barcelona)
Tlfno: 93 967 31 88
Tengo un guión con dibujo propio, busco un fanzine donde publicarla. Estaría dispuesto a modificar el guión llegado el caso.

Ángel Guzmán Montero
C/ Mª Tesa León nº 11 Bl. 7 3º A
18013 Granada
Tlfno: 958 15 79 14
Busco dibujante de manga que resida en Granada o provincias próximas, tengo un guión.

COMPRO, CAMBIO, VENDO...

Hola amigos españoles. Somos un club de fans de Sailor Moon argentinos llamado Milenio de Plata que empezamos a abrirnos a otros horizontes *manganimeníacos* y nos gustaría ponernos en contacto con clubes de todo el mundo para conseguir amigos e intercambiar material.
Francisco José Peralta (Kenji Tsukino)
Casilla de Correo nº 8
1847 Rafael Calzada, Buenos Aires, Argentina
e-mail: kenji@siscor.bibnal.edu.ar

Miriam Marqués
Avda. de Madrid 21, 1-A
20011 San Sebastián (Guipuzcoa)
Compro material de Sailor Moon.

E-MAIL ADDRESS

María Salvador
Marinati@a2000.es

César
cmora002@correu.udg.es

Verónica Abella
Verabella@hotmail.com
Defiende la reposición de Sailor Moon

TABLON DE ANUNCIOS

Ya ha llegado lo que todos esperábais, un club de manga llamado Club Manga Yochicos. Ofrece diploma y una guía con lo último en manga por tan sólo 25 ptas por socio. No os lo podéis perder, esto no pasa todos los días!!!
José Antonio Pan Pinto
Paterna de Ribera nº5
11630 Arcos de la Frontera (Cádiz)















Irene Aparicio Baeza Elche (Alicante)

Bien, este mes vamos a cambiar un poco esta sección y haremos un pequeño listado de los dibujos recibidos hasta ahora en plan temático y de más a menos, o sea que ahí va:

1. Neon Genesis Evangelion
-Rei Ayanami
-Sôhryu Asuka Langley
-Shinji Ikari
-Kaworu
-Misato Katsuragi
2. Varios
3. Dragon Ball
4. Sailor Moon
5. Clamp

Debido a los muchos dibujos recibidos sobre Evangelion (en concreto de Rei, cómo la queréis) en este número dedicamos el Art Gallery a esta serie. He pensado en poner temas para esta sección algunas veces, pero parece que tenéis tan claro lo que os gusta! De todos modos en el número 9 de Dokan me gustaría incluír dibujos con un tema especial con los personajes que queráis. Respecto a los restantes temas (del 2 al 5 en la categoría anterior) tranquilos, que irán apareciendo...Buaa! más espacio para esta sección!!



Marc Magrazo Gustd (Barcelona)



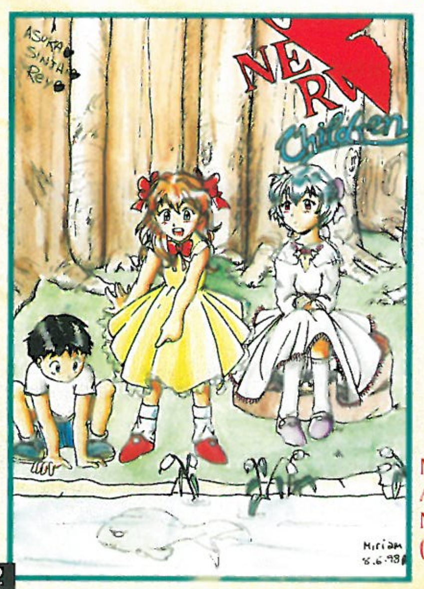
Vanessa Cordero Domingo
El Vendrell (Tarragona)



Oscar Verdura
Alcorcón (Madrid)



Giovanni Santos Gros (Barcelona)



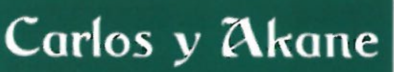
Miriam
Alvarez
Moralez
(Barcelona)



Patricia del Conte Echevarría
(Barcelona)



Carlos Carbonell Moreno
16 años, Barcelona







Vanessa V. Cordero Domingo
15 años, El Vendrell (Tarragona)

Vanessa con Kaworu y Shinji

Angel Louzao Penalva
18 años, Ponferrada (León)

Rei y Angel





ENCUESTA - SORTEO

Este mes sorteamos 30 películas de Selecta Visión! O sea, que en el resultado de este sorteo habrá 10 afortunados! Buena suerte!

1. ¿Qué apartados de la revista son los que más/menos te han gustado?

____
____
____

2. ¿Qué artículos han sido los que más/menos te han gustado?

____
____
____

3. ¿De qué series te gustaría que habláramos?

____
____
____

4. ¿Qué echas en falta en la revista?

____
____
____

5. Valora del 1 al 10 los contenidos de la revista (tachar en cada caso la que proceda)

Breves	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Novedades vídeo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Manga news	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Acontecimiento	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Reportajes anime	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Glosario de términos para los no "iniciados"	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Menuda historia	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Qué pasa con	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Mini-reportaje	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Comentario película	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Relatos	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Dojinshi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Póster	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Cultura										
- Es fiesta!	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
- Recetas	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Todo un clásico	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Shojo Review	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Art- Book	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Web del mes	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Cd release	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Recensión de fanzines	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pin-ups	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Renders de los lectores	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Dibuja tu manga	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Forum opinión	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tegami	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Contenido del CD	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

7. ¿Con qué personaje de manga/anime te gustaría tener una cita?

____

(Si nos envías una foto tuya, haremos un montaje fotográfico junto a tu personaje preferido).

Nombre ______________________ Edad ______
N.º de Teléfono ____________ E-mail ______________
Calle ______________________________
Población ______________________________
Código Postal ________ Provincia ______________

BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN

Servicio de números atrasados (marca el volumen que te falte, los recibirás en casa contra reembolso).

- ❑ Vol. 1
- ❑ Vol. 2
- ❑ Vol. 3
- ❑ Vol. 4
- ❑ Especial Evangelion
- ❑ Vol. 5
- ❑ Vol. 6

Datos Personales:

Nombre: ______________________________
Apellidos: ______________________________
Dirección: ______________________________
Código Postal: ____________ Teléfono: ____________
Población: ______________________________
Provincia: ______________________________
País: ______________________
Fecha de nacimiento: ____________ Edad: ____________

Modalidad de pago:

- ☐ Cheque adjunto a favor de ARES Informática, S.L.
- ☐ Contra-Reembolso (+300 ptas. de gastos de envío el primer número)
- ☐ Con tarjeta de Crédito.

N.I.F. ______________

VISA ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

MASTER CARD ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Fecha Caducidad _____ / _____ / _____ Firma:

Ahórrate 2.000 ptas. y suscríbete a DOKAN por sólo 7.540 ptas.

☐ Sí, deseo suscribirme a DOKAN a partir del número ☐ y recibir los 12 números en casa.

Recortar o fotocopiar este boletín y enviarlo a la siguiente dirección:
Ares Informática, S.L.
DOKAN, Revista de manga y anime.
C/. Bellatera, 18-20 - 08940 Cornellà de Llobregat (Barcelona)
o enviarlo por FAX al n.º (93) 375 10 53 o llamando al teléféfono (93 471 00 08

EL ENVIO SE REALIZARÁ POR AGENCIA MENSUALMENTE DURANTE EL AÑO. CON LOS GASTOS DE ENVIO INCLUÍDOS

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Es necesario instalar un navegador de Internet para visualizar algunas partes del CD (aunque no se disponga de conexión a Internet). Desde el programa de instalación es posible instalar Microsoft Internet Explorer 4.01, pulsando el botón 'IE4.01'. También está disponible en el CD el programa Netscape Navigator 4.04 en el **directorio NS**.

Para visualizar E-manga es necesario instalar Macromedia Shockwave. Si tiene conexión a Internet puedes instalarlo desde la siguiente dirección:
http://www.macromedia.com/shockwave/download/
También es posible instalarlo desde el CD pulsando el botón 'Complementos' del programa de instalación.

Para ejecutar archivos de sonido o vídeo hay que tener instalado algún programa capaz de utilizar estos programas.
En el **directorio MPLAYER** del CD se incluye Microsoft Media Player que soporta archivos **WAV, AIFF, MID, MP2, MP3, AVI, MOV, MP2, MP3, RA** y vídeo **MPEG.**
Para reproducir algunos archivos **MOV** no soportados por **Media Player**, se incluye el programa **Quick Time for Windows** en el **directorio QT** del CD.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

INSTALACIÓN

El programa de instalación aparece automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual, debes usar la opción ***Ejecutar*** del **Menú de Inicio** y, a continuación, escribir **D:\INSTALAR.EXE** (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM).

En la pantalla del programa de instalación aparecen 5 botones. Estos botones son:

Instalar
Ejecuta el programa directamente desde el CD-ROM sin copiar nada en el disco duro de tu ordenador. Es necesario tener instalado Microsoft Internet Explorer para que el programa funcione correctamente.

Icono
Crea un icono en el escritorio para acceder al programa de una forma rápida.

IE 4.01
Ejecuta el programa de instalación de Microsoft Internet Explorer. Es suficiente con la instalación estándar (no se recomienda instalar la actualización del escritorio de Windows).

Complementos
Una vez realizada la instalación de IE 4.01, pulsa este botón para instalar Macromedia Shockwave (necesario para visualizar E-Manga) y, si lo deseas, instala el soporte para lenguaje Japonés.
Aparecerá una pantalla con todos los componentes disponibles, pidiendo confirmación para comprobar los que están instalados (pulsar SÍ).
Si quieres instalar Macromedia Shockwave, marca las casillas de 'Componentes Multimedia' (en el centro de la página) que indican 'Macromedia Shockwave Director' y 'Macromedia Shockwave Flash'.
Si quieres instalar el soporte de lenguaje japonés, marca la casilla de 'Compatibilidad con múltiple idiomas' que indican 'Compatibilidad con el idioma japonés'.
Una vez escogidos los componentes a instalar pulsa el botón 'Siguiente' y los programas se instalarán en tu ordenador.
Nota: el proceso puede ser un poco lento en función de la velocidad de tu CD-ROM y de tu ordenador.

Salir
Cierra el programa de instalación y vuelve a Windows

FUNCIONAMIENTO DEL GESTOR

Al iniciar **Dokan** aparece una pantalla donde vemos un botón de apagado y encendido. Pulsando sobre este botón aparece la cabina de control del programa, donde una simpática señorita, en la parte central, muestra las diferentes secciones del CD-ROM de Dokan. Para salir, hay que pulsar el botón de apagado y encendido desde esta pantalla.

En la parte inferior de la pantalla tenemos un panel de control con 3 botones y una palanca de mando. Los botones de la izquierda (flechas) sirven para seleccionar la opción que deseamos utilizar. La selección se destaca con una figura móvil y aparece en el mini-monitor de la derecha. Una vez escogida la sección hay que pulsar la palanca. Para cada sección aparece una pantalla de aspecto diferente, pero con el mismo funcionamiento: selección con los botones de la izquierda (flechas), ejecución con la palanca y vuelta atrás con el botón de la derecha (cruz).

Las secciones del CD-ROM de Dokan son las siguientes:

E.Manga
Una vez escogido el E-Manga que queremos ver y pulsando sobre la palanca, aparece la pantalla de visualización. Esta pantalla muestra en la parte superior una serie de botones, y el resto de la misma muestra el E-Manga seleccionado. Para cerrar hay que pulsar sobre el botón de la derecha (cruz).
Si no has instalado Macromedia Shockwave en tu ordenador, el programa intentará conectar a Internet para descargar los archivos de la Web de Macromedia, por lo que se puede producir un retraso hasta la aparición de E.Manga. Dependiendo del ordenador, la primera vez que se inicia la visualización de E-Manga el proceso puede ser un poco lento.

Otaku Webs
En esta sección podemos escoger entre varias Webs para navegar desde el CD (sin estar conectado a Internet).
Escogiendo la Web por la que queremos navegar aparece la pantalla de visualización en la que las teclas de la derecha (flecha) permiten ir adelante y atrás dentro de las páginas visitadas. Si alguna parte del Web no está en el CD, se intentará obtener directamente desde Internet (en caso de disponer de conexión).
Algunas páginas contienen texto en japonés. Una vez instalado el soporte de lenguaje japonés, para cambiar el juego de caracteres, usa la opción 'Fuentes' del menú 'Ver' de Internet Explorer y escoje 'japonés (Selección automática)'.

Jukebox y Vídeo
Simplemente hay que escoger un sonido o vídeo de la lista y pulsar la palanca. Aparecerá la aplicación que esté predeterminada en el sistema para escuchar o ver ese archivo. Es conveniente instalar el programa Media Player, incluido en el directorio MPLAYER del CD, que reproduce la mayoría de archivos de sonido y Vídeo. Para algunos archivos de vídeo .MOV, hay que instalar el programa Quick Time incluido en el directorio QT del CD.

Art Gallery
La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas y pulsando sobre la palanca aparece la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz, permitiendo volver a la pantalla de selección.
Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.
Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsala con el botón izquierdo del ratón: la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande, podemos movernos por la misma arrastrando el ratón
Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparece un menú que ajusta diversas opciones de visualización como guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes. Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Made In Japan
Escogiendo una aplicación de la lista y pulsando la palanca se ejecuta el programa de instalación de la misma. Si la aplicación lo permite, al escogerla se ejecutará directamente desde el CD-ROM.
En algunas aplicaciones se encuentran los archivos originales del programa en formato ZIP dentro del directorio PROGS del CD-ROM para realizar una instalación manual.
Si se incluyen temas para el escritorio en el CD es necesario tener instalado Microsoft Plus! para poder cambiarlos. En caso contrario, hay que acceder a los iconos, gráficos y sonidos directamente desde el CD.

NOTAS

El programa DOKAN no funciona con Windows 3.1. Los usuarios de este sistema pueden acceder directamente al CD. La estructura del CD es la siguiente:
SONIDO (archivos de sonido)
VIDEO (archivos de vídeo)
ART (imágenes)
PROGS (sección 'Made in Japan')
WEBS (sección otaku webs)
EMANA (sección E-Manga)

La mayoría de las webs y algunos programas utilizan nombres de archivos largos, por lo que no se pueden utilizar en Windows 3.1
La reproducción de música al visualizar imágenes necesita un ordenador y una unidad de CD-ROM rápidos, ya que los archivos de música MP3 requieren mucho tiempo de proceso del ordenador.
Las versiones antiguas de Quick Time impiden la reproducción correcta de los archivos MPEG de vídeo. Es recomendable desinstalarlas y utilizar la versión de 32 bits incluida en el CD.

Para consultas técnicas enviar un E-mail a la siguiente dirección: **jgy@intercom.es** (nuestro servicio técnico)

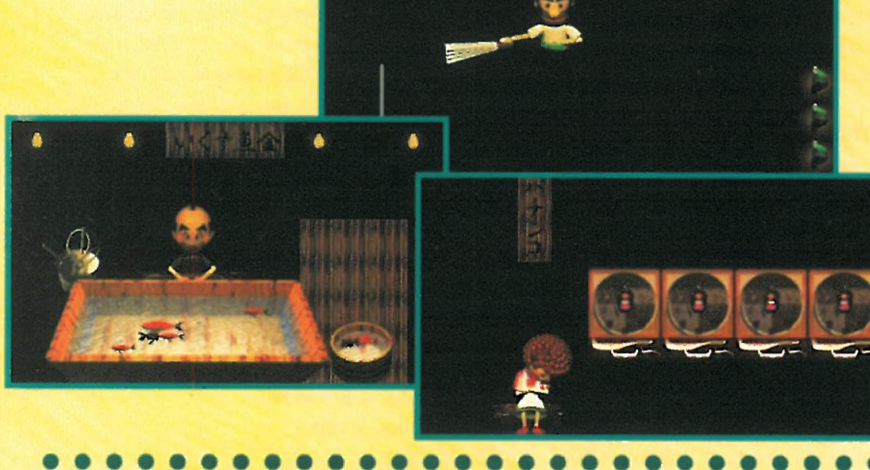
Final Fantasy VII

Bien, como ya llevábais días pidiéndonos juegos, tras el lote del mes pasado aquí van unos cuantos más. El mayor es un demo del Final Fantasy 7, juego que os comentamos en el apartado Videojuegos. Esta demo es perfectamente jugable y ocupa cerca de 50 megas; eso quiere decir que estaréis un ratito instalando, pero vale la pena, os lo aseguro, ya que los diálogos están en castellano! Pensado para vivir numerosas aventuras en largo plazo de tiempo. Encontraréis esta demo en el apartado "Made In" del Cd.





Pequeños juegos



Además, os incluímos pequeños juegos que representan las atracciones que podríamos encontrar en cualquier fiesta tradicional japonesa: una carrera de ranas, la típica pesca del pez con papel y...un pachinko (de acuerdo, esto es más propio de unos recreativos, japoneses, claro está). Demostrad vuestra habilidad con ligeros y diestros clicks de ratón. Recordad que cuando se abre el juego os aparecerá un pequeño cuadro de diálogo que os especifica como jugadores invitados (guest); no toquéis nada y dadle a "OK" o "PLAY". Para seguir jugando o volverlo a intentar deberéis pulsar "Try again". Los encontraréis en el apartado "E-manga" del Cd.

Especial Yu Yu Hakusho y Rurouni Kenshin

Encontraréis estos dos temas en varios apartados del cd como lo son Art Gallery, Vídeo y Jukebox. Forman parte de los habituales especiales que os ofrecemos en nuestros cd's. Que los disfrutéis!





Ahora el precio ya no es una excusa



Sólo **4.275** IVA Incl.

Dos nuevos paquetes de MasterClips con 45.000 y 75.000 imágenes, cliparts, fotos, sonidos y vídeos para sus mejores trabajos.

Sólo **8.495** IVA Incl.



*PARA USAR EL CD-ROM DE REGALO SE REQUIERE WINDOWS 95


I don't know why
but I can't stop thinking of you.
Rock
Marmalade Boy
(La familia crece)


I don't know why
but I can't stop thinking of you.
Rock
Marmalade Boy
(La familia crece)


El Mago Negro
© Studio Kôsen


XEARD
El Mago Negro